Drakar och Demoner®

EXPERT

MAGI m.m.


Magi

INLEDNING

Detta är ett nytt system för magi i Drakar & Demoner. Om en SL vill använda detta regelblock ersätter det de magiregler som finns i grundregelhäftet. Det är dock möjligt att använda de besvärjelser som står här i magiboken till gamla reglerna om man gör vissa omräkningar. Alla besvärjelser från grundreglerna finns med här.

MAGI

I alla tider har intelligenta varelser strävat efter att kontrollera och styra världen omkring dem. Ett sätt som är vanligt i sagovärldarna är att manipulera de kraftflöden som finns i universum med hjälp av tankar, ord och rörelser. Man har upptäckt att en kunnig och själsstark person kan påverka omvärlden på olika sätt genom sin vilja. Detta kallas magi.

Den som vill bli magiker måste bege sig till en lärare för att studera. Ofta sluter sig ett antal skickliga magiker samman och formar en akademi. Andra lever ett liv i ensamhet, kanske med ett par lärlingar. Några enstaka akademier ligger lätt tillgängliga i städer, medan de flesta ligger mycket avsides fjärran från den störande civilisationen, där magiker kan arbeta utan att behöva frukta vidskepliga grannar eller makthungriga härskare. Många ser med hat, fruktan eller respekt på de märkliga under en magiker kan utföra med hjälp av sin konst, och magikerna är därför vana att bemötas med misstänksamhet och oro från de vanliga medborgarnas sida. I många länder är bruket av magi inskränkt av lagar som försöker garantera de vanliga invånarna säkerhet. Därför har magiker lärt sig att avskildhet oftast ger trygghet. Det kan vara nog så svårt att hitta till en akademi.

Den blivande magikern måste vid akademin genomgå ett svårt intagningsprov för att magimästarna ska avgöra om han är tillräckligt värdig och duglig för att invigas i trolldomens mysterier. I detta prov konfronteras kandidaten med sina innersta önskningar och sina innersta fasor. Endast en liten del av dem som önskar börja studera magi klarar detta prov. Provet gestaltas i spelet av att spelaren ska slå lägre än eller lika med rollpersonens INT+PSY med 1T100. Lyckas slaget kan rollpersonen bli magiker. Misslyckas det måste han välja ett annat yrke.

Det finns flera tillvägagångssätt när man ska utöva magi. Dessa tillvägagångssätt är fundamentalt olika, och de ger skilda resultat när de används. De kallas för magiskolor. Vid en akademi kan det undervisas i många olika skolor. Om en magiker har kvalificerat sig till en akademi kan han ofta studera vid en annan utan att behöva kvalificera sig på nytt. Följande skolor är de mest kända:

- Animism
- Elementarmagi
- Illusionism
- Mentalism
- Nekromanti
- Symbolism

Animisterna studerar naturen och lär sig att harmoniskt samverka med den. Deras magi sysslar särskilt mycket med att påverka och kommunicera med levande ting.

Elementarmagin visar hur man bemästrar de element som utgör universums byggstenar: eld, vatten, luft, jord, mörker, ljus och köld. Skolans besvärjelser manipulerar främst olika former av energier och död materia.

Illusionisterna brukar magi som påverkar sinnena, ofta på ett bedrägligt sätt. Skolan är populär bland folk som ägnar sig åt skumma affärer, eftersom den kan ge dem hjälp.

Mentalisterna studerar magi som ger dem en ökad kontroll över kroppen och tillför den nya egenskaper och förmågor. Mentalismen är den populäraste skolan eftersom den innehåller besvärjelser som ger ordentliga och lätt användbara resultat för den som utövar dess magi. En konsekvens av detta är att den skolan har lockat till sig flest forskande magiker, och att den därför har tillgång till störst antal besvärjelser.

Nekromanti är en liten och inte särskilt populär skola som ägnar sig åt studien av döden och de döda. Nekromantiker har tillgång till kraftfulla besvärjelser som kan användas i strid, men de är illa sedda bland allmänheten, eftersom deras magi har en så obehaglig inriktning. Även bland andra magiker ser man med misstänksamhet på nekromantin. Akademier som undervisar i nekromanti ligger alltid avsides. Ofta undervisas man där inte i några andra skolor.

Symbolisterna manipulerar symboler och tecken för att kontrollera universums energiflöden. Deras magi manifesterar sig inte genom ord och gester utan genom symboler som tecknas eller tillverkas. De behärskar även en del vanliga besvärjelser.

Följande intelligenta raser kan ägna sig åt magi (inom parentes anges vilka skolor de kan lära sig): människor (alla), alver (aeims), dvärgar (emns), halvlängdsmän (i), karkioner (aeims), kentaurer (am), onaquis (imn), svanmöer (a).

Det krävs omfattande teoretiska kunskaper för att kunna utöva magi. Innan en magiker kan lära sig en besvärjelse måste han skaffa sig goda grundkunskaper inom magins skola Han måste ägna sig åt omfattande studier av gamla visa skriftrullar, nedtecknade av grånade mästare under seklernas lopp. Det fungerar i spelet genom att varje skola utgör en lärdomsfärdighet med följande utseende:

(skolans namn)

Typ: LÄR
Grundegenskap: INT
Kostnad: 5
BC: 0

Denna färdighet förbättras endast genom träning, antingen ensam eller med lärare. I bägge fallen måste man ha tillgång till en lärares eller en akademis bibliotek, där den nödvändiga kunskapen finns nedtecknad i urgamla skriftrullar

Magikerns FV i skolan bestämmer många viktiga saker:

- Alla besvärjelser har något som kallas Skolvärde. Detta betecknar den kunskap (det FV) magikern måste besitta inom besvärjelsens skola innan han kan börja lära sig besvärjelsen. Detta nya begrepp ersätter Svårighetsgraden från grundreglerna. Man ska tolka detta som att det krävs vissa teoretiska förkunskaper för att man ska kunna lära sig en besvärjelse.

Exempel: Innan en animistmagiker kan lära sig besvärjelsen MINSKA överhuvud taget måste han ha lärt sig Animism till ett FV av minst 6. Om han är så duktig i Animism kan han lära sig MINSKA begynnande med skicklighetsvärde S1. Inlärning av en besvärjelse fungerar på samma sätt som för en färdighet, och detta beskrivs mer i detalj nedan.

- Den maximala effektgrad en trollkarl får använda när har kastar en besvärjelse eller ritual är lika med hans FV i besvärjelsens eller ritualens skola.
- Det maximala antalet besvärjelser från en viss skola som en trollkarl kan hålla i minnet samtidigt är lika med det FV han har i skolan. Dock är (INT+PSY)/4 fortfarande maxgränsen när det gäller det totala antal besvärjelser en magiker kan hålla i minnet. Ritualer är betydligt svårare och längre än besvärjelser och kräver därför mer minnesutrymme. En ritual räknas som tre besvärjelser när det gäller att bestämma hur många man kan hålla i minnet. När magikern överskrider sin minneskapacitet är han tvungen att glömma andra besvärjelser och ritualer. Spelaren bestämmer själv vilka som ska tas bort. Det tar 20 minuter per Skolvärdespoäng att memorera en besvärjelse, och en timme per Skolvärdespoäng för en ritual. Detta är ett sätt att i speltermer visa att man måste exakt behärska en besvärjelses alla detaljer när det gäller fraser och gester för att den ska kunna fungera. Om magikern inte gör det kan han inte kanalisera och styra den kosmiska kraft som utgör grunden för magin. När en magiker "stoppar in" en besvärjelse i minnet innebär det i själva verket att han friskar upp minnesbilden av alla de små detaljer som krävs för att besvärjelsen ska fungera.

Om en trollkarl blir skadad eller förhäxad så att han förlorar medvetandet glömmer han alla formler han hade i minnet. Däremot glömmer han dem inte när han sover en naturlig sömn.

Det är möjligt för en magiker att ha FV i flera magiskolor samtidigt. Det är dock fullständigt omöjligt att samtidigt kunna nekromanti och animism, eftersom de är helt motstridiga till sin natur.

Besvärjelser fungerar ungefär som färdigheter kategori A. Istället för färdighetsvärde använder man begreppet Skicklighetsvärde (förkortat S). När man skriver ett skicklighetsvärde sätter man ett "S" före värdet. (Om en trollkarl har HELA S12 motsvarar det alltså HELA 60% enligt grundreglerna.)

Skicklighetsvärdet modifieras när man ska räkna ut CL. Den viktigaste modifikationen är att CL minskas med 2 för varje effektgrad hos besvärjelsen utöver den första. Sedan gäller det att slå 1T20 lika med eller lägre än CL. När man ska

ange effektgrad skriver man ett "E" före siffran. HELA E4 är alltså en HELA med fyra effektgrader. Det är möjligt och vanligt att man har högre Skicklighetsvärde i en besvärjelse än vad man har i Färdighetsvärde i dess skola.

ATT LÄRA SIG NYA BESVÄRJELSER

Man lär sig nya besvärjelser på samma sätt som man lär sig nya färdigheter. Kostnad i bakgrundspoäng och erfarenhetspoäng står i förhållande till besvärjelsens Skolvärde och anges i tabellen nedan. Man använder samma tabell för stigande kostnader för höga Skicklighetsvärden som färdigheter kategori A. Man kan inte lära sig en besvärjelse genom ensamträning, utan enbart genom träning med lärare. Läraren tar dubbelt så mycket betalt som för träning av en färdighet. (För besvärjelser som är gjorda enligt grundreglerna gäller det att tre Skolvärdepoäng motsvarar en Svårighetsgrad.)

Skolvärde	*Kostnad i bakgrunds- eller erfarenhetspoäng*
1–3	2
4–6	4
7–9	6
10–12	8
13–15	10
16–18	12
19–21	14
osv.	

OMVANDLING FRÅN GRUNDREGLERNA

Om en spelare har en rollperson som är magiker och som skapades innan SL började använda Expertreglerna kan denna omvandlas på följande sätt för att passa de nya reglerna:

1. Dividera besvärjelsernas procentvärden med 5. Detta visar hur väl magikern kan dem enligt de nya reglerna.

2. Dela in besvärjelserna efter skolor enligt den uppställning som finns en bit längre fram i reglerna. Om trollkarlen har en besvärjelse som kan tillhöra alla skolor, så placeras den i en av de skolor hans övriga besvärjelser tillhör. På detta sätt kan magikern inte skaffa sig oförtjänt färdighet i andra magiskolor.

3. Se vilka av magikerns besvärjelser som har högst Skolvärde inom de olika skolorna. Detta eller dessa Skolvärde blir visar vilket FV magikern har i den eller de aktuella skolorna.

Exempel: Magikern Erger har ANTIMAGI 75%, HELA 65% och ELD 60%. De blir ANTIMAGI S15, HELA S13 och ELD S12. HELA tillhör animism, ELD elementarmagi, och ANTIMAGI är en allmän besvärjelse, som Erger placerar hos elementarmagi. HELA har Skolvärde 12, så Erger har Animism 12. ANTIMAGI har Skolvärde 6 och ELD Skolvärde 3. Erger får alltså Elementarmagi 6.

ATT LÄGGA EN BESVÄRJELSE

När en trollkarl kastar en besvärjelse drar han kraft från sin själ och använder denna energi för att påverka verkligen. Magikern måste spendera en poäng PSY för varje effektgrad hos besvärjelsen. Denna PSY kan normalt återvinnas i en takt av en poäng per timmes fullständig vila, eller en poäng per tre timmar om trollkarlen utför kroppsliga aktiviteter. Ibland står det att PSY-poängen förloras permanent, och då kan de inte återvinnas på ovanstående sätt.

De flesta besvärjelser som en trollkarl har i minnet tar en SR att kasta. Magikern måste utföra vissa gester och säga vissa kraftfulla fraser. Detta innebär att om trollkarlens spelare säger att han kastar besvärjelsen i en SR så sker den framgångsrika besvärjelsens konsekvenser i nästa SR. Det finns dock vissa besvärjelser som verkar omedelbart i samma SR som de kastas. De är särskilt markerade med bokstaven K (=kvick). När man bestämmer turordningen i strid går magi före slagväxling. Turordningen mellan magiker avgörs genom att den som har högst PSY efter det att besvärjelsen har lagts får iväg sin besvärjelse först.

Om en magiker slår ett perfekt slag när han lägger en besvärjelse förbrukar den endast hälften så många PSY-poäng som den skulle ha gjort. Avrunda till magikerna fördel. En besvärjelse förbrukar dock alltid minst en PSY-poäng.

Om magikern fumlar med en besvärjelse har den snedtänt och han ska slå ett slag på Snedtändningstabellen. Han förlorar också alla de PSY som besvärjelsen hade kostat om den hade

lyckats. Om magikern bara misslyckas med besvärjelsen har den ingen effekt, och han förlorar bara en poäng PSY.

Om man blir skadad när man håller på att lägga en besvärjelse bryts koncentrationen. Detta fungerar som ett vanligt misslyckande. Magikern förlorar en PSY, och besvärjelsen har ingen effekt. Om en magiker dödas när han håller på att lägga en besvärjelse blir besvärjelsen verkningslös.

Magikerns formelbok

Alla besvärjelser en trollkarl har lärt sig måste finnas nedtecknade i en särskild bok, kallad ***Formelsamling***. Detta är magikerns värdefullaste egendom. Eftersom en magiker ofta inte kan ha alla sina besvärjelser i huvudet, är detta den plats där de alltid finns tillgängliga. Skulle en magiker förlora alla kopior av sin formelbok har han förlorat de besvärjelser han inte hade i huvudet, och får börja lära sig dem från början. Inlärning av sådan förlorad kunskap går dock tre gånger så snabbt som vanlig inlärning (sex inlärningsslag per vecka).

En magiker kan läsa upp en besvärjelse direkt ur sin formelsamling, utan att behöva ha besvärjelsen i minnet, men det tar mycket längre tid. En kvick besvärjelse tar 1T6 SR och en vanlig besvärjelse 1T6 minuter. Trollkarlen kan inte utföra en ritual på detta sätt. En trollkarl kan inte läsa en besvärjelse ur en annan trollkarls formelsamling, eftersom det inte finns någon norm för nedtecknandet. Varje magiker skriver på det sätt som passar honom bäst.

Magiska pergament

Om en trollkarl inte kan en viss besvärjelse överhuvud taget kan han lägga den om den är nedtecknad på ett särskilt preparerat pergament. Trollkarlen läser högt från pappret och utför de instruktioner som står nedtecknade. (Detta förutsätter att trollkarlen har FV 4 i att läsa det språk som står skrivet på pergamentet.) Besvärjelsen har i detta fall alltid den effektgrad som skrivaren nedtecknade på pappret. Det tar E+1T6 minuter att läsa besvärjelsen. När trollkarlen läser besvärjelsen ska han slå ett egenskapsslag för INT för att se om han lyckades uttolka skriften korrekt. Därefter måste han slå ett färdighetsslag för besvärjelsens skola. Lyckas båda slagen har besvärjelsen effekt. Den drar PSY från läsaren på sedvanligt sätt. Ett fummelslag innebär i båda fallen att trollkarlens spelare måste slå ett slag på Snedtändningstabellen.

Ett sådant pergament kan tillverkas av en magiker som har S15 i besvärjelsen och FV 5 i att skriva det språk han använder. Multiplicera besvärjelsens Skolvärde med dess effektgrad för att avgöra hur många minuter det tar att skriva ner den. Pergamentet kostar 150 sm per minut nedteckningen har tagit. När nedteckningen är klar slår SL dolt ett färdighetsslag för att se om nedteckningen var korrekt. Magikern kan själv avgöra att han har misslyckats, utom vid fummel. Fummel innebär att besvärjelsen innehåller ett dolt katastrofalt fel som ger automatisk snedtändning när någon läser besvärjelsen. Därefter placerar magikern ett SIGILL (se avsnittet om magiska föremål) på pergamentet för ge det den rätta magiska kraften. Pergamentet kan endast användas en gång. När besvärjelsen läses och SIGILLet laddas ur förstörs pappret av flödet av magisk kraft. Ritualer kan inte nedtecknas på detta sätt.

Ritualer

Ritualer är betydligt mer krävande för magikern. För att överhuvud taget kunna utföra ritualen måste magikern ha den i minnet. Den tar normalt 1T4 timmar per effektgrad att utföra (vissa undantag finns). Den kräver en lugn och ostörd omgivning för att magikern ska kunna koncentrera sig på alla riter, hymner och rörelser. Ritualerna är markerade med bokstaven R. Magikern måste ha S1 eller bättre i en ritual för att överhuvud taget kunna utföra den.

SJÄLVMORDSATTACKER MED MAGI

Om en magikers kraftpoäng sjunker ner till noll töms hans själ på energi och han dör. I en verkligt extrem situation skulle kanske en magiker kunna vilja rädda sina vänner genom att offra sitt eget liv. Han kan då avsiktligt lägga en så kraftfull besvärjelse att has PSY går ner under noll. Maximalt kan han han använda halva sin normala PSY plus så många PSY han har för tillfället.

Exempel: Trollkarlen Zot har 4 PSY kvar och en normal PSY på 16. Han kan i ett självmordsanfall spendera 16/2+4=12 PSY, vilket drar ner honom till −8.

Vid en medveten självmordsattack, när trollkarlen vet att han ska dö, skärps hans sinnen till det yttersta och under några ögonblick uppnår han övermänskliga förmågor. Hans CL blir därför lika med det omodifierade Skicklighetsvärdet, oavsett vilken effektgrad besvärjelsen har.

Magiskt motstånd

En varelse som är offer för en besvärjelse där besvärjarens psyke försöker påverka offrets psyke får alltid försöka göra motstånd mot besvärjelsen om den är vid medvetande. Detta är en naturlig försvarsmekanism inbyggd i alla levande varelsers sinnen. Även odöda kan göra detta trots att de egentligen inte är levande. Trollkarlen måste med sin PSY övervinna offrets PSY på motståndstabellen för att besvärjelsen ska ha effekt. Ett misslyckat slag innebär att ingenting händer. Offret för besvärjelsen kan alltid frivilligt godtaga effekten utan att man behöver slå tärning, under förutsättning att han är medveten om besvärjelsen. Om man lägger en besvärjelse på en oförberedd person gör sinnet automatiskt motstånd. Ett ting eller en varelse som drabbas av effekterna av en besvärjelse kallas förhäxad.

Vissa besvärjelser fungerar inte på detta sätt. Symboler har sin särskilda metod att påverka sina offer. Andra är baserade på rent fysiska manifestationer som frammanas av den besvärjande magikern, t.ex. BLIXT, och skadar alltid om de lyckas. Dessa besvärjelser betecknas med F (=fysisk manifestation).

Magiker och järn

En trollkarl kan inte kasta en besvärjelse om han är i fysisk kontakt med järn. Anledningen är okänd, men man tror att det har att göra med järnets magnetism. Det räcker med ett fåtal gram järn, såväl rent som legerat eller i rostform, för att stoppa besvärjelsernas verkan. SL måste vara beredd av avgöra huruvida en magiker är i kontakt med järn.

Följden av detta är att en magiker inte kan använda sin magi om han bär en rustning av järn, eller håller i föremål av järn, t.ex. vapen eller verktyg. Trollkarlen är inte förhindrad att använda dessa föremål, bara han avstår från att använda sin magi vid tillfället.

Hur man ökar sin psykiska kraft

Om en trollkarl lyckas övervinna ett offers motstånd i en kamp psyke mot psyke har han en chans att öka sin PSY. Chansen är denna: (25 – trollkarlens nuvarande PSY) eller mindre på 1T20. Exempel: En trollkarl med PSY 14 har han således (25–14=)11 eller mindre på 1T20 att lyckas. När PSY passerar 24 har man fortfarande CL 1 för vanlig ökning. Ett perfekt slag är i detta fall två "1" i rad. Lyckas man med sitt slag så ökar PSY med en poäng. Slår man ett perfekt slag höjs PSY med 1T3+1 poäng. Man får bara slå ett slag efter ett färdigspelat äventyr. Lyckas man kommer ökningen gradvis under en vecka.

Fobi

När en varelse som lider av en fobi konfronteras med det han fruktar måste han varje SR slå för stridsmoral, enligt de regler som står i det avsnittet, även om han är rollperson. En person som inte kan fly från det som skrämmer honom kryper ihop i ett hörn och är helt i upplösningstillstånd. Fobier kräver gott rollspelande av rollpersonens ägare. SL bör se till att så sker, och vara beredd att styra rollpersonens beteende om det skulle behövas.

Räckvidd

Vilken räckvidd en trollkarl har med en besvärjelse beror på trollkarlens skicklighet med besvärjelsen.

Beteckning	***Räckvidd***
Personlig	Personlig[1)]
Beröring	Sig själv eller något/någon man rör vid
Kort[2)]	S/2 rutor (avrunda nedåt)
Medium[3)]	Sx2 rutor
Lång[4)]	Sx10 rutor
Extrem	S/4 kilometer (avrunda inte)
Avlägsen	Sx1 kilometer

1) Innefattar kläder och utrustning som bärs på kroppen.

2) Motsvarar räckvidd 8 rutor i grundreglerna.

3) Motsvarar räckvidd 20 rutor i grundreglerna.

4) Motsvarar räckvidd 40–80 rutor i grundreglerna.

Besvärjelser som har räckvidder från Kort till Avlägsen kan få ökad räckvidd genom att magikern lägger in extra effektgrader som är särskilt avsedda för detta syfte. En sådan effektgrad lägger till en sträcka som är lika stor som grundsträckan. I gruppen Sx2 rutor innebär alltså två extra effektgrader för räckvidd att räckvidden blir Sx6 rutor.

Varaktighet

Beror på trollkarlens skicklighet med besvärjelsen samt hur mycket extra kraft hann lägger i besvärjelsen. Varje besvärjelse delas in i någon av följande varaktighetsgrupper:

Varaktighet
Omedelbar[1]
S/4 SR
Sx1 SR[2]
S/4 minuter (Avrunda inte)[3]
Sx1 minuter[4]
S/4 timmar (Avrunda inte)
Sx1 timmar
S/4 dygn (Avrunda inte)
S/4 veckor (Avrunda inte)
Så länge magikern koncentrerar sig (förkortas Konc.)
Permanent

1) Motsvarar varaktigheterna Omedelbar och 1 SR i grundreglerna.

2) Motsvarar varaktigheten 10 SR i grundreglerna.

3) Motsvarar varaktigheten 5 min i grundreglerna.

4) Motsvarar varaktigheten 15 min i grundreglerna.

Besvärjelser som har varaktigheterna S/4 SR till S/4 veckor kan få ökad varaktighet genom att magikern lägger in extra effektgrader som är särskilt avsedda för detta syfte. En sådan effektgrad lägger till en varaktighet som är lika stor som grundvaraktigheten. I gruppen Sx1 SR innebär alltså två extra effektgrader att varaktigheten utsträcks till Sx3 SR.

Andra begränsningar

En magiker måste koncentrera sina mentala resurser på sin konst. Detta har som följd att hans fysiska träning blir eftersatt, och att det finns vissa gränser hur duktig han kan bli i fysiska färdigheter. För färdigheter kategori A som är baserade på STY, FYS och SMI gäller att FV inte får överstiga värdet på den grundegenskap färdigheten är baserad på.

Exempel: Om en magiker har SMI 14 kan han inte öka några SMIbaserade färdigheter kategori A (t.ex. Armborst) till mer än 14.

ALLMÄNNA BESVÄRJELSER

ANTIMAGI Se grundreglerna.
Skola: Alla
Skolvärde: 6
Räckvidd: Sx10 rutor
Varaktighet: S/4 minuter

SKINGRA Se grundreglerna.
Skola: Alla
Skolvärde: 6
Räckvidd: Sx10 rutor
Varaktighet: Omedelbar

VARSEBLIVNING Se grundreglerna.
Skola: Alla
Skolvärde: 6
Räckvidd: Sx10 rutor
Varaktighet: Omedelbar

BESKYDDARE Se grundreglerna.
Skola: Alla
Skolvärde: 9
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Permanent

LADDNING
PERMANENS
SIGILL
Se sidan 30.

AVLÄSA MAGI
NEXUS
Se sidan 31.

SKINGRINGSRITUAL
Se sidan 32.

LIVSFÖRLÄNGNING
TRANSFER
Se sidan 34.

SNEDTÄNDNINGSTABELL

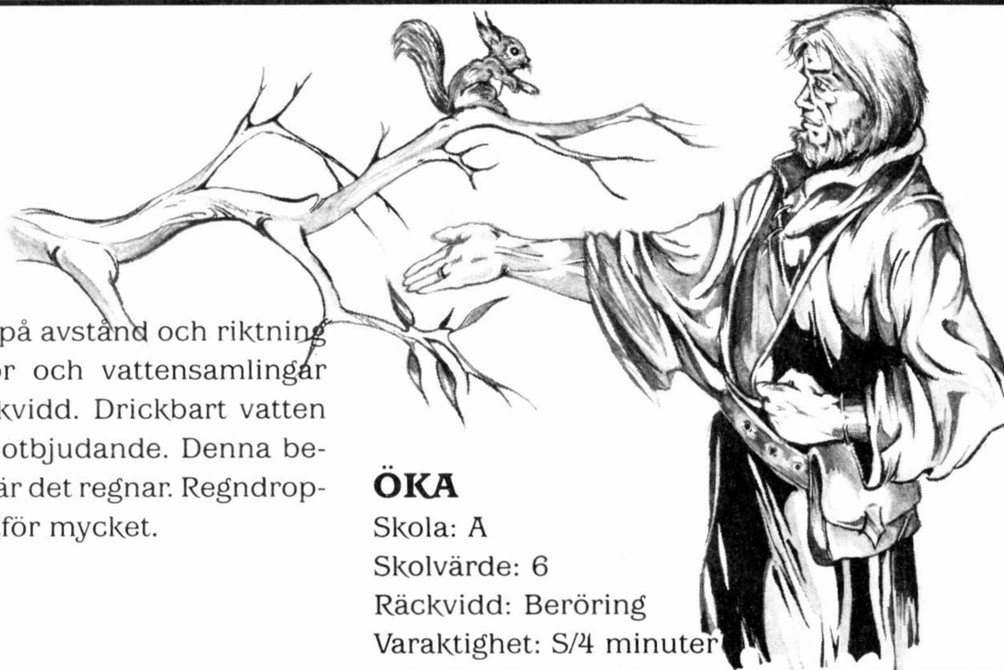
Slå 1T20 och addera besvärjelsens effektgrad till resultatet.

1–5	Besvärjelsens effektgrad halveras (avrunda uppåt). SL avgör exakt vilken effekt detta har. Den träffar sitt avsedda mål.
6–11	Du skadas av den magiska energi som flödar fel. Du förlorar lika många KP som besvärjelsens effektgrad, och blir medvetslös 1T8 minuter. Om du använder nya stridssystemet drabbar inte skadan någon kroppsdel, utan dras från Totala KP.
12–15	Om du har kastat en besvärjelse som skulle ha ett negativt resultat på sitt offer har dess fulla effekt drabbat dig. Du blir automatiskt förhäxad utan chans att klara dig. Om du kastade en besvärjelse som skulle ha haft positivt eller neutralt resultat för dess mottagare förlorar du lika många KP som besvärjelsens effektgrad i skada (för det nya stridssystemet se ovan). Du blir medvetslös i 1T8 minuter och blind i 1T8 timmar.
16–17	Du blir stum i 1T8 dagar. Du kan bara utöva symbolism under denna tid.
18	Du blir fullständigt förlamad i 1T8 dagar och kan under denna tid inte utöva någon form av magi. Du kan fortfarande tala.
19	Du har drabbats av en hjärnskada. Din INT och alla INTbaserade färdigheter minskas med 1T4. Du glömmer lika många besvärjelser. Förlusten av färdigheter och besvärjelser kan inte kureras, men kan återvinnas genom studier och träning. Din INT kan återställas om någon annan lägger HELA E6 på dig.
20+	Du drabbas av total minnesförlust under 1T8 dagar. Under denna tid kan du inte använda några av dina färdigheter eller besvärjelser. Du beter dig som en lallande idiot, och dina vänner måste ta hand om dig eftersom du inte kan klara dig själv. Du kan inte hjälpas av HELA. Vidare drabbas du av en fobi (se fobitabellen) under 1T8 månader. Fobin kan inte botas av HELA, men går över med tiden.

Fobitabellen

1T10	***Beskrivning***
1 Agorafobi.	Skräck för öppna områden. Där är du utsatt för fara och kan angripas av monster från alla håll.
2 Klaustrofobi.	Skräck för att bli instängd. I trånga och instängda utrymmen kan du kvävas, och väggarna kan krossa dig när de pressas samman.
3 Demofobi.	Skräck för folkmassor. I folksamlingar finns det fiender, och de är ute efter dig.
4 Ailurofobi.	Skräck för kattdjur. Kattdjur är farliga och äter varelser av din ras.
5 Entemofobi.	Skräck för insekter. Dessa är giftiga och rovgiriga varelser som är ute efter dig.
6 Ofiofobi.	Skräck för ormar. De är giftiga och gömmer sig på de mest otroliga ställen.
7 Skotofobi.	Rädsla för mörker. I mörkret ruvar de mest fruktansvärda fasor. Endast med hjälp av ljus kan du hålla dem borta.
8 Dendrofobi.	Skräck för träd. Träden döljer en hatisk intelligens som vill förgöra alla andra former av intelligent liv. (Denna fobi kan inte drabba skogslevande älvfolk. Slå om!)
9 Talassofobi.	Skräck för havet. Det stora svallande havet störtar in över fasta land och försöker uppsluka det. Du måste hålla dig borta från kusterna för att klara dig. Havsresor är helt uteslutna. (Denna fobi kan inte drabba gråalver. Slå om!)
10 Xenofobi.	Skräck för främlingar. Intelligenta varelser du inte känner kan vara representanter för fienden. Detta gäller särskilt sådana som inte är av din ras eller nationalitet.

ANIMISM



FINNA VATTEN

Skola: A
Skolvärde: 1
Räckvidd: S/4 km
Varaktighet: Omedelbar

Magikern kan få reda på avstånd och riktning till alla drickbara källor och vattensamlingar inom besvärjelsens räckvidd. Drickbart vatten kan var smutsigt och motbjudande. Denna besvärjelse fungerar inte när det regnar. Regndropparna stör magikern alltför mycket.

RENA

Skola: A
Skolvärde: 3
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Omedelbar

Kastaren renar 1 liter vätska, gas eller fast materia per effektgrad från alla ämnen (gifter, bakterier, mm) som är skadliga för kastaren. Eftersom alver är immuna mot alla sjukdomar innebär det att något som har renats av en alv fortfarande kan vara skadligt för en människa. För att rena en magisk dryck måste besvärjelsens effektgrad övervinna den effektgrad som den magiska drycken besitter.

SPÅRLÖS

Skola: A
Skolvärde: 4
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: S/4 timmar

Med hjälp av denna besvärjelse kan en varelse vandra fram i naturen utan att lämna några som helst spår efter sig, inte ens lukt. För varje extra effektgrad kan formeln omfatta ytterligare en varelse.

MINSKA

Skola: A
Skolvärde: 6
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: S/4 minuter

Varje effektgrad minskar den förhäxades STY, FYS, STO, KAR eller SMI med en poäng. Denna minskning berör också de färdigheter som är baserade på grundegenskapen. Det är omöjligt att minska en grundegenskap till ett lägre värde än 1.

ÖKA

Skola: A
Skolvärde: 6
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: S/4 minuter

Varje effektgrad ökar den förhäxades STY, FYS, STO, KAR eller SMI med en poäng. Denna ökning berör också de färdigheter som är baserade på grundegenskaperna.

VÄDERFÖRUTSÄGELSE

Skola: A
Skolvärde: 8
Räckvidd: Sx1 km
Varaktighet: Omedelbar

Kastaren kan förutse vädret under de närmaste dygnen (ett per effektgrad). Han kan endast förutse den naturliga väderutvecklingen, dvs inte förändringar som förorsakas av VÄDERKONTROLL eller någon annan besvärjelse som påverkar vädret.

VINDKONTROLL

Skola: A
Skolvärde: 11
Räckvidd: Sx1 km
Varaktighet: Sx1 timmar

Kastaren kan förändra vinden inom besvärjelsens räckvidd. Förändringen är maximalt lika med effektgraden i meter per sekund, och vindriktningen kan vridas ett åttondels varv (t.ex. från norr till nordväst) per effektgrad.

FÖRÄNDRA

Skola: A
Skolvärde: 12
Räckvidd: Sx2 rutor
Varaktighet: Sx1 minuter

Se grundreglerna.

HELA
Skola: A
Skolvärde: 12
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Omedelbar

Se grundreglerna.

REGNSTART
Skola: A
Skolvärde: 13
Räckvidd: S/4 km
Varaktighet: Sx1 minuter

Kastaren kan få alla moln inom räckvidden att börja regna ett tätt regn. Om kastaren vill häva en REGNSTOPP eller en annan besvärjelse måste han utkämpa en vanlig effektgradsstrid. Moln ligger normalt på 1T3×500 m höjd.

REGNSTOPP
Skola: A
Skolvärde: 13
Räckvidd: S/4 km
Varaktighet: Sx1 minuter

Kastaren kan stoppa allt regnfall inom räckvidden. Om han vill stoppa regn från en besvärjelse måste han utkämpa en vanlig effektgradsstrid.

DIMMA
Skola: A
Skolvärde: 15
Räckvidd: Sx10 rutor
Varaktighet: S/4 timmar

Kastaren framkallar en dimbank som täcker hela området inom besvärjelsens räckvidd. Sikten inne i dimman är maximalt 15 meter. För att kunna framkalla dimman krävs det tillgång till vatten i terrängen. Det är t.ex. inte möjligt att framkalla dimma i en öken, utom vid en oas. Däremot går det alldeles utmärkt i en barrskog, där det finns bäckar och små kärr.

SNABBVÄX
Skola: A
Skolvärde: 17
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Omedelbar

Magikern kan få en växt att utvecklas till sin fulla prakt och sin maximala storlek på ett dygn. För varje extra effektgrad påverkas ytterligare en växt. För att kunna lyckas måste växten kunna växa fritt åt alla håll. Man kan t.ex. inte frammana en fullvuxen ek i en blomkruka. Eken kommer helt enkelt att sluta växa när den har fyllt ut blomkrukan med sina rötter. Magikern bestämmer i vilket tillstånd frukter, blommor och andra detaljer på växten ska befinna sig. Tänk bara på att vissa kombinationer inta är möjligt. T.ex. kan ett fruktträd inte bära blommor och frukt samtidigt.

HÄVA FÖRSTENING (F, R)
Skola: A
Skolvärde: 18
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Omedelbar

Med hjälp av denna besvärjelse kan magikern återställa en levande varelse som förvandlats till sten (t.ex. av en basilisk eller av en gorgon) till sitt naturliga skick.

VÄDERKONTROLL (R)
Skola: A
Skolvärde: 19
Räckvidd: Sx1 km
Varaktighet: Special

Med hjälp av denna ritual kan magikern påverka vädrets alla aspekter. Magikern bestämmer vilket väder han vill ha och börjar sedan utföra sin ritual. För varje timme magikern utför ritualen varar det önskade vädret i sex timmar. Detta är alltså ett undantag från de vanliga reglerna om hur lång tid det tar att utföra en ritual. Det önskade vädret måste passa ihop med årstiden. T.ex. är det inte möjligt att framkalla en snöstorm under sommaren. Efter det att rollpersonen har hållit på med ritualen i en timme slår hans spelare för att se om ritualen lyckas och står i harmoni med naturen. Misslyckas slaget inser rollpersonen att ritualen inte fungerar, och avbryter den. Det är möjligt att börja om från början omedelbart. Det nya vädret kommer gradvis att uppstå under en period av sex timmar efter det att magikern började med ritualen. Magikern orkar utföra ritualen i högst FYS/2 timmar, varefter han är fullständigt utmattad.

VARELSEBESVÄRJELSER
Det finns ett antal besvärjelser inom denna kategori. De rör alla samspel med levande varelser.

När magikern lär sig en sådan besvärjelse måste han bestämma vilken sorts varelser den ska gälla. Sålunda är Tala med Däggdjur en annan besvärjelse än Tala med Reptil. Dessa besvärjelser kan endast användas mot ointelligenta varelser, dvs sådana med fast eller ingen intelligens.

Följande grupper av varelser existerar för besvärjelsen:

- Däggdjur
- Fåglar
- Kräldjur
- Groddjur
- Fiskar
- Insekter & Spindlar
- Skaldjur (krabbor, skorpioner, mm)
- Maskar
- Blötdjur (bläckfiskar, mollusker, mm)
- Växter (endast KONTROLLERA)

TILLKALLA VARELSE

Skola: A
Skolvärde: 2
Räckvidd: S/4 km
Varaktighet: Omedelbar

Med hjälp av denna besvärjelse kan kastaren per effektgrad tillkalla 20 poäng STO av varelser ur den rätta gruppen som finns inom besvärjelsens räckvidd. Varelserna är inte fientligt inställda till kastaren. Kastaren kan specificera vilka varelser han vill kalla till sig. Magikern behöver inte övervinna varelsernas PSY för att få dem att komma.

TALA MED VARELSE

Skola: A
Skolvärde: 5
Räckvidd: Personlig
Varaktighet: Sx1 minuter

Med hjälp av denna besvärjelse kan man kommunicera med en varelse ur rätt grupp, antingen muntligt eller med hjälp av tecken. För varje effektgrad får man 1 FV (se färdigheten Tala Språk). Om den som använder besvärjelsen först inte lyckas identifiera varelsen exakt (t.ex. genom zoologi) får han −5 på CL för besvärjelsen. Tänk på att de flesta varelser är synnerligen ointelligenta, och inte kan ge mer än vaga besked. De behöver inte heller vara särskilt hjälpsamma. På grund av deras låga intelligens är den information man får ofta otillförlitlig. Däremot ljuger inte varelserna medvetet. Fåglar och däggdjur kan räkna till tre, övriga kan bara räkna till "många". Det är omöjligt att tala med varelser som saknar INT.

KONTROLLERA VARELSE

Skola: A
Skolvärde: 10
Räckvidd: Sx10 rutor
Varaktighet: Sx1 SR

Med hjälp av denna besvärjelse kan kastaren per effektgrad fullständigt behärska 20 STO varelser ur rätt grupp. Kastaren kontrollerar varelsens/ernas alla handlingar genom telepati. Kontrollen bryts om varelsen/erna kommer utanför besvärjelsens räckvidd. När det gäller växter kontrollerar magikern alla som utgör en enhet, t.ex. ett helt sädesfält. Kontrollen kan dock inte sträcka sig utanför räckvidden, vilket gör att det är omöjligt att kontrollera en hel skog.



SYMBOLISM

Symbolismen skiljer sig på många viktiga punkter från de övriga magiskolorna. Symbolisten ut-

övar inte sin viktigaste magi genom ord och gester, utan genom att göra olika sorters symboler som kan aktiveras på olika sätt. Men symbolisterna kan också lära sig åtskilliga vanliga ritualer och besvärjelser.

Symboler

En symbol måste göras i något beständigt material, eftersom den påverkar dem som ser den. Man kan inte teckna symbolen i vatten men det går utmärkt att teckna den i sand, måla den på en vägg eller etsa in den i en fönsterruta. För att en symbol ska fungera måste den vara komplett och fullständigt oskadd. Minsta skavank förstör symbolen.

Om man vill göra en symbol på ett annat sätt än att rita eller måla den måste symbolisten använda en lämplig hantverksfärdighet, som han måste behärska till FV 4. Till exempel kan man tillverka symbolen i trä (finsnickeri) eller metall (klensmide), eller gravera in den i metall (gravyr).

Symboler tecknas i effektgrader. För varje extra effektgrad blir symbolen mer detaljerad, mäktigare och samtidigt svårare att göra felfri. När symbolisten har nedtecknat symbolen gör han ett normalt färdighetsslag, med sedvanliga minskningar för effektgrader, för att se om symbolen är felfri. Han ser själv om den har brister när han är klar, utom när han har fumlat. I ett sådant fall tror han att den är felfri trots att den är bristfällig. Sålunda bör SL rulla tärningen i hemlighet. Ett perfekt slag innebär att symbolen behöver hälften så många PSY för att fungera. En symbol fungerar på den effektgrad den bär och på lägre effektgrader. En bristfällig symbol kan inte rättas; den måste kasseras och symbolisten måste börja om från början.

En symbol måste aktiveras för att fungera. Symbolisten koncentrerar sig på symbolen och matar 1 PSY per effektgrad i den. Den aktiveras då och har omedelbar effekt på alla inom dess räckvidd som ser den (med ögonen). En symbol fungerar som en kvick besvärjelse. En symbols räckvidd är beroende av dess storlek. Den måste vara minst en kvadratdecimeter, och kan tecknas hur stor som helst. Dess räckvidd är 10 meter per kvadratdecimeter. En symbol kan endast aktiveras 1 gång. Sedan är den förbrukad.

Symboler påverkar endast intelligenta varelser, då den verkar mot själens undermedvetna. Alla varelser anses ha en motståndskraft av sin PSY-grupp mot en symbol. Symbolen ska sedan med sin effektgrad övervinna PSY-gruppen på motståndstabellen. Verkan är antingen omedelbar (t.ex. Glömska) eller varar i 1T6 SR per effektgrad. Slå separat för varje varelse (om det är möjligt). Man kan bara vara påverkad av en symbol åt gången.

Ibland är det osäkert om en person ser en symbol eller inte. Personen ska då slå ett svårt PSY-slag för att klara sig.

Symbolen kan tecknas på ett sådant sätt att den lyser i mörker när den aktiveras. Om symbolisten vill ha denna verkan måste han sätta åt sidan en effektgrad enkom för detta ändamål när han tecknar symbolen.

Det tar (ytan i kvadratdecimeter) × (effektgraden) × 1T3 SR att rita en symbol. En andra gradens symbol med en yta på 2 kvadratdecimeter tar (2×2=)4T3 SR att teckna. Det tar (ytan i kvadratdecimeter) × (effektgraden) × 1T4+1 dagar att tillverka en symbol på ett annat sätt (se ovan).

OSÄKERHET

Skola: S

Skolvärde: 3

De som ser symbolen blir osäkra och tvivlar på sina färdigheter. Alla deras CL minskas med 1 per effektgrad.

STOPP

Skola: S

Skolvärde: 4

Offer som rör sig mot symbolen måste stanna och kan inte komma närmare symbolen.

LOCKELSE

Skola: S

Skolvärde: 5

Symbolen verkar mystiskt attraktiv och offren vandrar mot den för att kunna studera den närmare. Symbolen tar inte bort självbevarelsedriften. En varelse utsätter sig inte för en uppenbar fara och den försvarar sig normalt om den blir anfallen. Besvärjelsen är däremot utmärkt för att locka varelser in i dolda fällor.

FJÄRRSKRIFT (K)

Skola: S
Skolvärde: 8
Räckvidd: Sx1 km
Varaktighet: Konc.

Detta är en vanlig besvärjelse. Med dess hjälp kan symbolisten nedtecknas ett budskap på en plats och låta det samtidigt uppenbaras på en annan plats inom räckvidden. Symbolisten måste nedteckna budskapet på ett sådant sätt att det är läsbart, t.ex. genom att skriva på pergament eller rita i sand. Samtidigt med detta kastar han besvärjelsen och de skrivtecken som utgör budskap uppenbaras då i luften, formade av ljus, samtidigt som de nedtecknas av symbolisten. Varje SR symbolisten använder besvärjelsen kostar en PSY/effektgrad. Han kan nedteckna fem bokstäver eller ett ideogram (en enkel teckning eller ett kinesiskt skrivtecken/hieroglyf) per SR. När besvärjelsen upphör försvinner ljustecknen, men den normala skriften hos symbolisten består. Man kan inte överföra symboler på detta sätt.

KRAFT

Skola: S
Skolvärde: 10

Kraftsymbolen har särskilda egenskaper. Den fungerar som ett batteri laddat med PSY för en annan symbol, och kan aktivera den utan att symbolisten behöver göra något. En kraftsymbol innehåller lika många poäng PSY som sin effektgrad. När symbolisten tecknar symbolen skriver han in i den villkoret för att den ska aktiveras. Villkoret måste vara exakt definierat, och vara grundat på fysiska händelser. Händelsen måste också inträffa inom synhåll från Kraftsymbolen.

Exempel på tillåtna villkor:

- En levande varelse med minst STO 3 kommer i rummet där symbolen finns.
- En varelse använder magi inom 10 rutor från symbolen.

Exempel på otillåtna villkor:

- En varelse med fientliga avsikter kommer inom 10 rutor från symbolen. (Fientliga avsikter är inte en fysisk händelse.)

Kraftsymbolen kopplas till en annan symbol. När Kraftsymbolens aktiveringsvillkor inträffar flödar dess energi över till den andra symbolen och aktiverar den på sedvanligt sätt. Kraftsymbolen är sedan urladdad och kan inte återanvändas. Man kan koppla hur många Kraftsymboler som helst till en annan symbol. Sådana Kraftsymboler måste ha olika aktiveringsvillkor. Räckvidd är oväsentlig för Kraftsymbolen, men den måste vara sammanskriven med den symbol den ska aktivera.

BLINDHET

Skola: S
Skolvärde: 11

De offer som drabbas av symbolen förlorar fullständigt synförmågan.

EPILEPSI

Skola: S
Skolvärde: 12

De offer som drabbas faller till medvetslösa till marken. Deras kroppar skakas av kramper och konvulsioner. Besvärjelsen förorsakar inga skador.

GLÖMSKA

Skola: S
Skolvärde: 13
Omedelbar

Offren förlorar minnet för effektgraden × effektgraden timmar bakåt i tiden. Man glömmer allt som har skett och allt man har lärt sig under denna period. Minnesförlusten är permanent.

VÄNSKAP

Skola: S
Skolvärde: 13

Symbolen får offren att bli vänskapligt inställda mot symbolisten.

ELEMENTARSKYDD

Skola: S
Skolvärde: 14
Omedelbar

Denna symbol kan användas för att avvärja alla former av elementarer. Proceduren skiljer sig något från övriga symboler. Om symbolens effektgrad lyckas övervinna elementarens effektgrad på motståndstabellen återsänds elementaren till sitt hemplan. *(Detta är en vidareutveckling av det Dubbla Pentagrammet som förekommer i äventyret Döda Skogen.)*

FRUKTAN

Skola: S

Skolvärde: 15

Omedelbar

Symbolen får offren att slå på skräcktabellen. Ett offer måste slå ett slag per effektgrad, men endast det högsta slaget har verkan.

FRED

Skola: S

Skolvärde: 16

De som drabbas av symbolen glömmer genast alla våldsamma tankar. Slår någon på en påverkad varelse upphör effekten för denna.





ELEMENTARMAGI

ELD (F)

Skola: E

Skolvärde: 3

Räckvidd: Sx10 rutor

Varaktighet: Omedelbar

Se grundreglerna. Om man använder det nya stridssystemet är skadan minskad till 1T3 per effektgrad.

FROST (F)

Skola: E

Skolvärde: 3

Räckvidd: Sx10 rutor

Varaktighet: Omedelbar

Se grundreglerna. Om man använder det nya stridssystemet är skadan minskad till 1T3 per effektgrad.

FÖRSEGLA (F)

Skola: E

Skolvärde: 3

Räckvidd: Beröring

Varaktighet: Sx1 minuter

Se grundreglerna.

LJUS (F)

Skola: E

Skolvärde: 3

Räckvidd: Sx10 rutor

Varaktighet: S/4 minuter

Se grundreglerna.

MÖRKER (F)

Skola: E

Skolvärde: 3

Räckvidd: Sx10 rutor

Varaktighet: S/4 minuter

Se grundreglerna.

STENVÄGG (F)

Skola: E
Skolvärde: 3
Räckvidd: S/2 rutor
Varaktighet: S/4 minuter
Se grundreglerna.

GASMOLN (F)

Skola: E
Skolvärde: Äcklande 5, Irriterande 10, Sövande 13, Giftig 16.
Räckvidd: Sx10 rutor
Varaktighet: Sx1 minuter

Denna besvärjelse skapar ett gasmoln med antingen äcklande, irriterande, sövande eller giftig verkan. Det är fyra olika besvärjelser som skapar vardera en sorts gas. Molnet blir 100 kubikmeter per effektgrad man satsar på storlek. Varje effektgrad som satsas på giftstyrka ger 1T4 i styrka. Offren får sedan försöka motstå giftstyrkan med sin FYS på motståndstabellen. Alla som befinner sig inom molnet drabbas automatiskt av de effekter i tabellen som står utanför parentes. De effekter som står inom parentes drabbar endast dem som misslyckas med att motstå giftstyrkan.

Gastyp	*Färg*	*Effekt*
Äcklande	Grön	Illamående. Luktsinnet sätts ur spel medan man befinner sig i molnet, och under 2T6 SR efter det att man lämnat molnet. (Kräkningar, som tvingar varelsen till att bara stå stilla och spy under 1T4 SR.)
Irriterande	Gul	Ögonen tåras. Alla uppmärksamhetsfärdigheter får −10 CL medan man är i molnet och under 2T6 SR efter det att man lämnat molnet. (Temporär blindhet under tiden man är i molnet och under 2T6+6 SR efter det att man lämnat molnet. Våldsam klåda som varar tills man tagit av sig alla kläder och torkat av kroppen. Klådans effekt är att SMI och alla SMIbaserade färdigheter halveras.)
Sövande	Osynlig	Yrsel som minskar SMI och alla SMIbaserade färdigheter till 1 så länge man är i molnet och under 2T6 minuter efter det att man lämnat molnet. Förflyttningsförmågan halveras under samma tid. (Sömn under 1T4+1 timmar.)
Giftig	Gråblå	Ett giftmoln fungerar som ett vanligt gift.

BLIXT (F, K)

Skola: E
Skolvärde: 6
Räckvidd: Sx10 rutor
Varaktighet: Omedelbar
Se grundreglerna. Om man använder de nya stridsreglerna är skadan minskad till 1T3 per effektgrad.

ENERGISTRÅLE (F)

Skola: E
Skolvärde: 6
Räckvidd: Sx10 rutor
Varaktighet: Omedelbar
Se grundreglerna. Om man använder de nya stridsreglerna är skadan minskad till 1T3 per effektgrad.

KNÄCKA (F, K)

Skola: E
Skolvärde: 6
Räckvidd: Sx2 rutor
Varaktighet: Omedelbar

Magikern kan med hjälp av denna besvärjelse skada ett ickelevande föremål. Det gäller inte bara vapen utan även andra ting. SL får bestämma dessa tings brytvärden. Ett projektilvapen anses ha BV 10. Sköldar och rustningar anses ha ett BV på dubbla absorptionsförmågan. En första gradens KNÄCKA minskar föremålets BV med 10 poäng. För varje extra effektgrad ökar besvärjelsens effekt med 2 poäng. En fjärde gradens KNÄCKA förstör alltså 16 poäng. Magiska föremål får göra motstånd. KNÄCKA måste då

med sin effektgrad övervinna effektgraden hos den besvärjelse som har den högsta effektgraden i det magiska föremålet.

FÖRTROLLA VAPEN

Skola: E
Skolvärde: 6
Räckvidd: Sx10 rutor
Varaktighet: Sx1 minuter

Denna besvärjelse ökar chansen att träffa med ett vapen med +1 CL per grad och ökar skadan den gör med +1 per grad. Med ett förtrollat vapen kan man skada varelser som inte påverkas av normala vapen. En FÖRTROLLA VAPEN eliminerar upp till lika många grader av FÖRBANNA VAPEN som den själv har. Eventuella överblivna effektgrader har normal verkan på vapnet. Den kan läggas på en sköld för att öka dess parerchanser. Sköldens absorberingsförmåga påverkas inte.

FÖRBANNA VAPEN

Skola: E
Skolvärde: 6
Räckvidd: Sx10 rutor
Varaktighet: Sx1 minuter

Denna besvärjelse sänker chansen att träffa med ett vapen med −1 CL per grad och sänker skadan den gör med −1 per grad. FÖRBANNA VAPEN påverkar FÖRTROLLA VAPEN (se denna besvärjelse för tillvägagångssätt). Den kan läggas på en sköld för att minska dess parerchanser. Sköldens absorberingsförmåga påverkas inte.

ÖPPNA (F)

Skola: E
Skolvärde: 6
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Omedelbar

Se grundreglerna.

FRAMMANA/SKICKA BORT ELEMENTAR (F)

Skola: E
Skolvärde: 9
Räckvidd: Sx10 rutor
Varaktighet: Sx1 SR

Se grundreglerna och avsnittet om elementarer nedan.

VATTENVÄG

Skola: E
Skolvärde: 10
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Sx1 minuter

Den som förhäxas av denna besvärjelse kan gå på vatten som om det vore fast och stabil mark. Den förhäxade kan bära med sig all utrustning han har på kroppen.

ELDVÄG

Skola: E
Skolvärde: 10
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Sx1 minuter

Den som är förhäxad av denna besvärjelse kan vistas i naturlig eld utan att ta skada. (Drakeld är inte naturlig eld.) All utrustning den förhäxade bär på kroppen är också skyddad.

JORDVÄG

Skola: E
Skolvärde: 10
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Sx1 minuter

Denna besvärjelse gör det möjligt att röra sig genom alla former av icke-magisk fast materia, utom järn och bly, med en högsta fart av 3 rutor per SR. Den förhäxade kan bära med sig all utrustning han har på kroppen.

LUFTVÄG

Skola: E
Skolvärde: 10
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Sx1 minuter

Den förhäxade kan röra sig fritt i luften med en förflyttning av 2 rutor/SR per effektgrad. Han kan ta med sig all utrustning han bär på kroppen.

LJUSVÄG

Skola: E
Skolvärde: 10
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Sx1 minuter

Den förhäxade kan förvandlas till en liten (5 cm diameter) kula av vitt ljus som kan färdas med en hastighet av 150 rutor/SR genom alla fasta ämnen som släpper igenom ljus (t.ex. luft, glas och vatten, men inte metall och sten), alla

vätskor och alla gaser. Han kan ta med sig all utrustning han bär på kroppen. Om någon lägger en MÖRKER på ljuskulan och lyckas förhäxa den person som utgör kulan, blir den förhäxade förintad. Just i detta speciella fall räknas MÖRKER inte som en fysisk manifestation.

MÖRKERVÄG

Skola: E
Skolvärde: 10
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Sx1 minuter

Den förhäxade smälter samman med mörkret och rör sig osedd. Inte ens varelser med mörkersyn kan se honom. Om den förhäxade saknar mörkersyn får han det genom besvärjelsen. Besvärjelsens effekt bryts om den förhäxade kommer inom tre meter från en ljuskälla. Den förhäxade kan observeras av någon som använder MAGISK SYN. Dessutom kan han upptäckas med Upptäcka Fara och VARSEBLIVNING.

KÖLDVÄG

Skola: E
Skolvärde: 10
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Sx1 minuter

Den förhäxade påverkas inte av naturlig kyla på något sätt. En Glacials kyla är inte naturlig. All utrustning han bär på kroppen är också skyddad.

ÅTERFINNA

Skola: E
Skolvärde: 10
Räckvidd: Sx2 rutor
Varaktighet: Omedelbar

Trollkarlen kan använda denna besvärjelse för att hitta ett föremål som har varit i hans ägo under minst ett dygn. Om trollkarlen framgångsrikt kastar besvärjelsen, och föremålet befinner sig inom dess räckvidd kommer han att känna avstånd och riktning till det. För en extra effektgrad kan trollkarlen söka efter ytterligare ett föremål, osv.

MAGNESIUMFLAMMA (F, K)

Skola: E
Skolvärde: 12
Räckvidd: Sx2 rutor
Varaktighet: Omedelbar

Alla varelser som tittar mot trollkarlen när denna besvärjelse läggs måste lyckas med ett svårt PSY-kast eller bli bländade under 1T4 SR (+1 SR/extra effektgrad). Bländningen medför att man får −10 CL på sina chanser att träffa och att man har halv Förflyttning under besvärjelsens varaktighet. Denna effekt gäller inte kastaren, även om han tittar.

IDENTIFIKATION

Skola: E
Skolvärde: 18
Räckvidd: Personlig
Varaktighet: Omedelbar

Med hjälp av denna besvärjelse kan kastaren identifiera alla döda (oorganiska) material, t.ex metaller och ädelstenar. Han kan däremot inte värdera materialet, eller finna magiska egenskaper hos det. Om en magiker finner ett svärd och lägger denna besvärjelse på svärdet får han reda på exakt vilka ämnen som svärdet är gjort av, och vilka mängder som finns i svärdet.

ALLMÄNNA KOMMENTARER OM ELEMENTARER

En elementar E1 konstruerad enligt Expertreglerna har följande grundegenskaper: STO 1T6, SMI 3T6, PSY 3T6. För varje extra effektgrad ökas STO med 1T6 och PSY med 1T6. SMI påverkas inte av effektgraden. Elementarer saknar FYS och INT. Deras STY och KP är lika med STO.

I strid deltager elementarer som vanliga varelser. När man ska avgöra deras plats i turordningen använder man de vanliga reglerna. Detta gäller också när elementarer försöker förinta varandra. Vissa elementarer har attacker som fungerar som normal strid, t.ex. gnomen. Dessa attacker anses ha vapenlängd 0.

Nya elementarer

De fyra elementen jord, luft, eld och vatten är de mest kända. De upptäcktes först och länge trodde man att de utgjorde universums grundmaterial. Noggranna studier av skickliga elementarmagiker under seklens lopp visade dock att universum var mer komplicerat än vad man först trott. När magikerna Staaphord och Perinn upptäckte elementet mörkret, och dess elementar Umbran, insåg man att verklighetens struktur hade fler källor än fyra. Den skicklige magi-

kern Barak Hashamayim lyckades efter åratals forskarmöda sedan frammana en Luminal och en Glacial. Visa magiker fortsätter sin forskning. Nu vet man inte hur många element som egentligen existerar. Det finns sju som en skicklig elementarmagiker måste känna till.

MÖRKER – Umbran

En Umbra uppenbarar sig som en vagt människoliknande varelse, formad av förtätat mörker. Den kan:

1. Förstöra en Luminal genom att övervinna Luminalens grad med sin egen på motståndstabellen.
2. Ej skadas av materiella vapen.
3. Skapa en glob av mörker omkring sig. Denna glob har en radie på fem rutor per grad. Inne i globen slutar alla ljuskällor att sända ut ljus, men de släcks inte. Eld förorsakar fortfarande brännskador även om man inte kan se den. Mörkersyn fungerar inte i globen.
4. Angripa en levande varelse med skräck. Om Umbran sveper sig omkring en varelse och besegrar dess PSY med sin PSY på motståndstabellen drabbas offret av ett angrepp på skräcktabellen.
5. Förflytta sig med en hastighet av 15 rutor per SR.
6. Se obehindrat i mörker.
7. Får dubbel skada av alla eldattacker.
8. Förorsaka 2T6 per grad i skada på en Salamander. När Umbran angriper behöver man inte slå för att träffa utan den träffar automatiskt.
9. Endast framkallas ur mörker eller skugga.

LJUS – Luminalen

En Luminal uppenbarar sig som en glob av klart skinande ljus. Den kan:

1. Förstöra en Umbra genom att övervinna Umbrans grad med sin egen grad på motståndstabellen.
2. Ej skadas av materiella vapen.
3. Lysa upp ett område med klart ljus. Detta område har en radie av 5 rutor/grad.
4. Blända varelser. Alla varelser som ser mot en Luminal måste slå ett normalt PSY-slag. Misslyckas de så blir de bländade under 2T6 SR. Varelser med mörkersyn och svartfolk måste slå ett svårt PSY-slag. En bländad varelse förlorar temporärt synförmågan och behandlas då som om han befann sig i mörker.
5. Förflyttar sig med en hastighet av 15 rutor per SR.
6. Är immun mot alla former av eldattacker och kan inte skadas av en Salamander. Å andra sidan kan en Salamander inte bländas av en Luminal.
7. Endast framkallas ur en ljuskälla av något slag. Dagsljus skall också betraktas som en ljuskälla. Månljus räcker också, däremot inte stjärnljus.

KÖLD – Glacial

En Glacial uppenbarar sig som en människoliknande skepnad, med blå hud och buskigt vitt hår och skägg. Kring en glacial virvlar ständigt en iskall brusande vind fylld med yrande snö. Den kan:

1. Krama en varelse och ge den köldskador (1T4 per grad). CL=8+E
2. Skadas av materiella vapen. Alla järnvapen får rostskador av att träffa en glacial. Deras brytvärde minskas med ett för varje träff. Ett järnvapen med egg får dessutom skadeförmågan minskad med 1 varje gång det träffar Glacialen.
3. Förstöra en Salamander genom att övervinna dess grad med sin på motståndstabellen. En Salamander kan förstöra en Glacial genom att övervinna den på motståndstabellen.
4. Är immun mot alla former av köldattacker.
5. Får dubbel skada av alla eldattacker.
6. Förflytta sig med en hastighet av 6 rutor per SR, 10 rutor per SR om omgivningens temperatur är noll grader eller lägre.
7. Framkallas ur ett fast material som har en temperatur av noll grader eller lägre.
8. Bana väg genom massiv is genom att skapa en tunnel, 1,5 meter hög och 1,5 meter bred, med en hastighet av 1 ruta per SR.
9. Kyla ner ett metallvapen så att det gör 1T4 per grad i extra skada mot levande varelser (ej odöda). För varje grad finns det 5% (1/20) chans att vapnet splittras vid första träffen i det nedkylda tillståndet. Mithrilvapen splittras inte av denna orsak. Nedkylningen vara i 1T4+5 SR efter Glacialens beröring.
10. Påverka alla levande varelser inom 2 rutors radie genom sin starka kyla. Alla varelser inom denna radie måste slå ett svårt FYS-slag. Ett misslyckande innebär att de bara står och flämtar på grund av den starka kyla som råder kring Glacialen.



ILLUSIONISM

SINNESMASK

Skola: I
Skolvärde: 1
Räckvidd: Sx2 rutor
Varaktighet: Sx1 timmar

Den förhäxades sinne maskeras så att det verkar tillhöra någon annan sorts varelse när det utsätts för undersökning, t.ex. genom VARSEBLIVNING. T.ex. kan man maskera sitt sinne så det verkar tillhöra en ödla. Om en magiker försöker VARSEBLI närmsta intelligenta varelse blir VARSEBLIVNINGEN lurad av SINNESMASKEN och ignorerar den intelligenta varelse som använder den. Masken påverkar inte sinnet på något annat sätt. Besvärjelsen påverkar inte färdigheten Upptäcka Fara.

DISTRAKTION (K)

Skola: I
Skolvärde: 2
Räckvidd: Sx2 rutor
Varaktighet: Omedelbar

När magikern framgångsrikt kastar denna besvärjelse lyckas han rikta uppmärksamheten hos alla som befinner sig inom besvärjelsens räckvidd mot en viss punkt. Varelser kan endast göra motstånd mot denna besvärjelse om de vet att den kastas, dvs om de ser magikern utföra besvärjelsen. Detta innebär inte att de inser vilken besvärjelse magikern kastar. Varelser som påverkas märker inte att de har blivit förhäxade.

AVBILD (F)

Skola: I
Skolvärde: 3
Räckvidd: Sx2 rutor
Varaktighet: Sx1 minuter

Besvärjelsen skapar en avbild av något, en varelse, ett föremål, ett ljud, en lukt, etc. En avbild följer de kommandon som trollkarlen ger den, men den har ingen realitet och kan aldrig göra skada. Om den kommer i fysisk kontakt med en levande varelse på något sätt försvinner den. Om trollkarlen lägger extra effektgrader i besvärjelsen kan han göra avbilden mera verklighetstrogen – för varje extra effektgrad för detta ändamål så ökar svårighetsgraden när det gäller att genomskåda den med +4, från det normala 10.

För att genomskåda en AVBILD måste man övervinna dess svårighetsgrad med sin INT. AVBILDEN har 3 STO i grund och får ytterligare 3 STO per effektgrad som satsas på detta. Med en AVBILD E4 kan man alltså skapa en tredimensionell bild av en människa med STO 12.

SPÖKRÖST (F, K)

Skola: I
Skolvärde: 3
Räckvidd: Sx2 rutor
Varaktighet: Sx1 SR

Den som kastar besvärjelsen kan förändra sin röst till oigenkännelighet. Han kan också få rösten att ljuda från en valfri punkt inom besvärjelsens räckvidd.

DUNKEL (F)

Skola: I
Skolvärde: 4
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: S/4 minuter

Denna besvärjelse gör att man blir svårare att urskilja. Man verkar bli suddig och diffus. För varje effektgrad får en angripare –1 på alla CL för närstridsvapen, –2 på CL för avståndsvapen, och –2 på CL för Finna Dolda Ting när man söker efter den förhäxade.

RÖRA SIG LJUDLÖST

Skola: I
Skolvärde: 5
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: S/4 minuter

Denna besvärjelse ger förmågan att röra sig helt ljudlöst, oavsett vad man gör. Ljudlösheten berör endast en varelse och all utrustning han bär på sig. Den berövar honom inte hans stämma.

SNUBBLA (K)

Skola: I
Skolvärde: 6
Räckvidd: Sx2 rutor
Varaktighet: Omedelbar

Om trollkarlen förhäxar offret snubblar det omedelbart och faller pladask till marken. Magikern bestämmer i vilken riktning offret ska falla.

FÖRVIRRA

Skola: I
Skolvärde: 9
Räckvidd: Sx10 rutor
Varaktighet: S/4 minuter

Ett förhäxat offer blir förvirrat och förlorar förmågan att tänka klart och handla aktivt, och står istället bara stilla. Men bara för att varelsen är förvirrad innebär det inte att den har förlorat självbevarelsedriften. Om varelsen angrips eller hotas kommer den att försvara sig med all kraft, oavsett vem motståndaren är.

FÖRTROLLAD SÖMN

Skola: I
Skolvärde: 11
Räckvidd: Sx10 rutor
Varaktighet: Sx1 timmar

Trollkarlen kan söva en varelse (som kan sova) per effektgrad. Det krävs också en effektgrad per 20 STO hos varelsen, utöver de första 20. Den sovande kan inte väckas.

TYSTNAD (F)

Skola: I
Skolvärde: 11
Räckvidd: Sx2 rutor
Varaktighet: S/4 minuter

Besvärjelsen täcker en ruta per effektgrad och gör det berörda området fullständigt tyst. Alla ljud elimineras, vilket medför att det blir omöjligt att kasta besvärjelser om man befinner sig i rutan, eftersom de kräver att man använder rösten.

ILLUSION (F)

Skola: I
Skolvärde: 16
Räckvidd: Sx2 rutor
Varaktighet: Sx1 minuter

Besvärjelsen skapar en illusion av något enligt samma regler som gäller vid besvärjelsen AVBILD. Men illusionen försvinner inte när man kommer i kontakt med den utan endast om man

lyckas genomskåda den (se AVBILD för detta). Dessutom kan en illusion tillfoga skada och på så sätt döda en motståndare som inte lyckas genomskåda den. En illusion av en varelse har dess grundegenskaper och stridsfärdigheter. Magikern bestämmer själv grundegenskaperna inom ramen för vad som är möjligt för varelsen. En illusion kan dock inte vara bättre i någon färdighet än vad besvärjaren själv är, vilket gör illusionerna mindre mäktiga än vad de kan verka vid första anblicken. I de flesta färdigheter kommer en illusion bara att ha baschansen. Det kan vara nog så imponerade att kalla fram en sabeltandad tiger, men om den bara har FV 2 i att bita blir den inte så farlig.

AURA

Skola: I
Skolvärde: 17
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: S/4 timmar

Den förhäxade omges av en kraft aura av makt och härlighet. Alla som ser honom tycker att han verkar imponerande, och de måste övervinna formelns effektgrad med sin PSYgrupp för att kunna göra något fientligt mot den förhäxade.

FATA MORGANA (STOR ILLUSION) (F, R)

Skola: I
Skolvärde: 19
Räckvidd: Sx10 rutor
Varaktighet: S/4 veckor

Detta är en mäktig illusion som gör det möjligt att skapa bilder av stora föremål som palats eller slott. De illusioner man skapar kan befolkas av illusoriska varelser. Man kan dessutom skapa värdefulla metaller, mynt, juveler, etc. Följande tabell ger exempel på vilken grad som är nödvändig för att skapa en viss byggnad eller förmögenhet.

Grad	*Byggnad*	*Förmögenhetsvärde (sm)*	*Antal personer i människostorlek*
1	Litet skjul	100	1
2		250	2
3	Liten stuga	500	4
4		1.000	8
5	Normal stuga	2.500	16
6		5.000	32
7	Stor stuga	10.000	64
8		25.000	128
9	Gård	50.000	256
10		100.000	512
11	Herrgård	250.000	1024
13	Litet slott	1.000.000	2048
15	Stort slott	5.000.000	4096
17	Jättepalats	25.000.000	8192

Illusionen varar tills varaktigheten tar slut, eller tills en annan magiker kastar en FATA MORGANA som övervinner den i en kamp effektgrad mot effektgrad. Illusionen är komplett och lurar alla fem sinnena. Endast med hjälp av besvärjelser som SANNSYN och SANNHÖRSEL kan man temporärt skydda sig mot dess effekter. Även om man på detta sätt har insett att det är en illusion fortsätter den att existera, och när skyddsbesvärjelserna har upphört att verka återtar FATA MORGANA sin effekt på sinnena. I det läget kan man bara ignorera den om man lyckas med ett INT-slag när man försöker utföra en handling som inte står i överensstämmelse med FATA MORGANAn



NEKROMANTI

BESUDLA

Skola: N
Skolvärde: 2
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Omedelbar

Magikern besudlar 1 liter vätska eller fast materia på ett sådant sätt att den blir oanvändbar eller skadlig för levande varelser. Det vanligaste är att göra färsk mat skämd eller frisk vatten odrickbart.

PARALYSERING

Skola: N
Skolvärde: 7
Räckvidd: Sx2 rutor
Varaktighet: Sx1 minuter

Den som blir förhäxad blir helt paralyserad och kan inte röra sig. Det krävs en effektgrad per 20 STO hos offret.

KONTROLLERA LÄGRE ODÖD

Skola: N
Skolvärde: 8
Räckvidd: Sx2 rutor
Varaktighet: Konc.

Denna besvärjelse gör det möjligt att ta kontroll över en av följande odöda: skelett, zombie och likätare. För varje extra effektgrad kan man ta kontroll över ytterligare en odöd.

Besvärjelsen varar så länge som trollkarlen koncentrerar sig på den. Det är även möjligt för en trollkarl att med hjälp av denna besvärjelse försöka bryta kontrollen för en annan trollkarl som kontrollerar odöda. I ett sådant fall måste trollkarlens PSY först övervinna den kontrollerande magikerns PSY.

Med hjälp av besvärjelsen kan man kommendera den odöde till gravens vila. Magikern ska först ta kontroll. Därefter ska han än en gång förhäxa den odöde med denna besvärjelse, som då deaktiveras fullständigt och för all framtid.

RÄDSLA (K)

Skola: N
Skolvärde 9
Räckvidd: Sx2 rutor
Varaktighet: Omedelbar

Den förhäxade måste slå på Skräcktabellen om han misslyckas med ett normalt stridsmoralslag. Lyckas stridsmoralslaget är personen nervös under 1T4 SR, vilket medför att han får −1/effektgrad på CL. Denna besvärjelse har

ingen effekt på odöda varelser eller på varelser som saknar INT. Även en spelarrollperson måste slå moralslag.

BLINDHET

Skola: N
Skolvärde: 10
Räckvidd: Sx2 rutor
Varaktighet: Sx1 SR

Offret förlorar synförmågan.

TALA MED DÖD

Skola: N
Skolvärde: 11
Räckvidd: S/2 rutor
Varaktighet: särskild

Denna besvärjelse gör det möjligt att kommunicera med de döda. Trollkarlen måste befinna sig på den plats där varelsen dog eller ligger begraven så att han kan kalla på den dödes själ. Dessutom måste trollkarlen känna till den dödes namn och kunna tala det språk som varelsen gjorde för att kunna kalla på hans själ. Om besvärjelsen lyckas så uppenbarar sig själen som en svagt skimrande gestalt. För varje effektgrad får trollkarlen ställa en fråga. Varje fråga besvaras antingen med ett ja eller nej eller genom en gåta eller rim av den dödes själ. Man kan inte kommunicera med odöda genom denna besvärjelse.

ANIMERA DÖD (R)

Skola: N
Skolvärde: 12
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: S/4 veckor (mumier P)

Med hjälp av denna besvärjelse kan nekromantikern aktivera ett lik för att skapa en odöd slav. Det finns tre sorters odöda som lyder under dessa regler: skelett, zombier och mumier.

Det är enklast att animera ett skelett eller en zombie. Det räcker att man har tillgång till en kropp/skelettuppsättning som inte saknar några väsentliga delar. Småsaker, som fingrar eller händer, är inte väsentliga. För att kunna bli en zombie får liket inte ha varit dött i mer än en månad.

För att kunna skapa en mumie måste man först balsamera liket enligt alla konstens regler, för att hindra det från att ruttna. Inälvorna ska tas ut, och deras plats ska fyllas med oljor, kryddor och kemikalier som hindrar förruttnelse. Kroppen ska också svepas in i särskilt preparerade bindor. Det krävs FV 3 i hantverket Balsamering för att lyckas med hela denna process. En mumie animeras som ett magiskt föremål (se avsnittet om Magiska Föremål). Därför är dess varaktighet permanent. Den behöver SIGILL, PERMANENS och NEXUS för att fungera.

Trollkarlen som skapar den odöde kontrollerar alla dess aktiviteter fullständigt. Order kan endast delas ut när den odöde befinner sig inom syn och höravstånd. I andra situationer utför den sin senaste order. När en order är given, så fortsätter den tills de blir beordrade på nytt. Spelledaren sköter sådana odöda, och ser till att de följer sina order enligt ordernas ordalydelse.

Hur kraftfull den odöde blir beror på besvärjelsens effektgrad.

Skelett					
Grad	1	2	3	4	5
STY	0,4	0,8	1,2	1,6	2,0
SMI	0,2	0,4	0,6	0,8	1,0
INT	0,05	0,10	0,15	0,20	0,25
Zombie					
Grad	1	2	3	4	5
STY	0,6	1,2	1,8	2,4	3,0
SMI	0,1	0,2	0,3	0,4	0,5
INT	0,05	0,10	0,15	0,20	0,25
Mumie					
Grad	1 [1]	2 [1]	3 [2]	4 [2]	5 [3]
STY	1,2	2,4	3,6	4,8	6,0
SMI	0,1	0,2	0,3	0,4	0,5
INT	0,2	0,4	0,6	0,8	1,0

1) *Balsameraren måste ha FV 3 i sitt hantverk.*
2) *Balsameraren måste ha FV 4 i sitt hantverk.*
3) *Balsameraren måste ha FV 5 i sitt hantverk.*

I skärningspunkten mellan effektgraden och grundegenskapen avläser en multipel. Denna multipel multipliceras till det grundegenskapsvärde liket hade när det fortfarande levde. Produkten visar vilket grundegenskapsvärde den odöde kommer att få. Avrunda bråkdelar uppåt. Högre effektgrader än 5 använder kolumn 5. Att aktivera en magisk odöd kostar, förutom allt annat, 1 grad/20 STO hos offret. Den odödes PSY är lika med det antal PSY-poäng magikern lade

ned i besvärjelsen när han kastade den.

Den odöde behåller alla färdigheter, utom de som har INT som grundegenskap, från sitt tidigare liv. De som har SMI och STY som grundegenskap multipliceras också med den multipel som visades ovan.

PANIK

Skola: N
Skolvärde: 13
Räckvidd: Sx2 rutor
Varaktighet: Omedelbar

Den förhäxade måste slå på Skräcktabellen om han misslyckas med ett svårt stridsmoralslag. Lyckas stridsmoralslaget är personen nervös under 1T6 SR (se RÄDSLA ovan). Denna besvärjelse har ingen effekt på högre odöda eller varelser som saknar INT. En lägre odöd måste slå ett normalt PSY-slag för att undvika att fly bort från magikern i 1T6/effektgrad SR. Även en spelarrollperson måste slå moralslag.

KONTROLLERA ANDAR

Skola: N
Skolvärde: 14
Räckvidd: Sx2 rutor
Varaktighet: Konc

Denna besvärjelse gör det möjligt att ta kontroll över osaliga andar (t.ex. spöken, gastar och vålnader). Den fungerar som KONTROLLERA LÄGRE ODÖD.

SMÄRTA

Skola: N
Skolvärde: 14
Räckvidd: Sx10 rutor
Varaktighet: Sx1 SR

Denna besvärjelse ger den förhäxade svåra smärtor i hela kroppen. Effekten av smärtorna blir att offrets STY, SMI (och alla färdigheter baserade på dessa två egenskaper) och förflyttningsförmåga halveras. Varje SR måste den förhäxade också slå ett FYS-slag. Misslyckas slaget en gång blir offret oförmöget att göra något överhuvud taget så länge besvärjelsen varar.

TERROR

Skola: N
Skolvärde: 15
Räckvidd: Sx2 rutor
Varaktighet: Omedelbar

Denna besvärjelse liknar de övriga skräckbesvärjelserna men har en mycket kraftfullare effekt. Alla varelser som finns inom räckvidden kan bli förhäxade. De förhäxade som misslyckas med ett svårt stridsmoralslag måste slå på Skräcktabellen med +10 på tärningen. De som klarar stridsmoralslaget är nervösa (se RÄDSLA ovan) i 1T20 SR. Allt detta gäller även spelarrollpersoner. Denna besvärjelse har ingen effekt på varelser som saknar INT. De lägre odöda måste slå ett svårt PSY-slag för att undvika att fly. Högre odöda måste slå ett normalt PSY-slag för att slippa fly (se besvärjelsen PANIK). Andar är immuna mot besvärjelsen.

DÖDSHAND (F)

Skola: N
Skolvärde: 16
Räckvidd: Sx10 rutor
Varaktighet: särskild

Trollkarlen kan med hjälp av denna besvärjelse på avstånd försöka klösa sig in till sitt offers hjärta. Besvärjelsen gör 1T6 i skada varje SR, och varar 1 SR/effektgrad. Rustningar utgör inget skydd. Alla former av skyddande besvärjelser fungerar däremot utan inskränkningar.

KONTROLLERA HÖGRE ODÖD

Skola: N
Skolvärde: 17
Räckvidd: Sx2 rutor
Varaktighet: Konc.

Denna besvärjelse gör det möjligt att ta kontroll över en av de högre odöda (vampyrer och mumier). Den fungerar som KONTROLLERA LÄGRE ODÖD.

VOODOORITUAL (R, F)

Skola: N
Skolvärde: 18
Räckvidd: special
Varaktighet: Konc.

Magikern skapar i ritualen en docka av vax, som föreställer en bestämd person. Dockan måste innehålla något som kommer från offrets kropp, t.es. en hårlock. Denna docka torteras sedan av magikern. Om ritualen lyckas drabbas offret av våldsamma smärtor, som gör det fullständigt omöjligt att utföra några som helst handlingar. Offret ligger bara och vrider sig. Men smärtan ger inga skador. När ritualen upphör är

personen oskadd. Räckvidden är E1 10 m, E2 100 m, E3 1.000 m, E4 10.000 m, E5 100.000 m osv. Magikern behöver inte veta var offret finns någonstans. Det räcker att offret är inom räckvidden för att besvärjelsen ska ha effekt.

LIVSUTTÖMNING

Skola: N
Skolvärde: 18
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Omedelbar

Om en intelligent varelse blir förhäxad kan magikern suga ut livsenergi ur den. Offrets PSY minskas med 2 poäng per effektgrad. Dessa poäng överförs till magikern. Offrets PSY kan inte reduceras till lägre än noll då det det dör. Om offret överlever återvinner det de förlorade PSY-poängen på sedvanligt sätt. Magikern förlorar de erövrade PSY-poängen i en takt av 1 per timme, om han inte har förbrukat dem tidigare. Bland ondskefull nekromantiker används denna besvärjelse för att suga ut psykisk energi, som nekromantikern sedan genast använder för att kasta andra besvärjelser.

SKRÄCKTABELL

Levande varelser som förorsakar skräck i sig själva, t.ex. drakar, eller som saknar känslor, t.ex. insektoider, behöver aldrig slå på denna tabell. Odöda ska inte heller slå på denna tabell någonsin.

1T20	Resultat
1–4	Offret blir försiktigt och har minus två (-2) på alla attacker och pareringar under 1T4 SR.
5	Offret går bärsärkagång (se reglerna för detta) och rusar rakt emot orsaken till hans utbrott.
6–14	Offret flyr så fort som möjligt från skräckkällan under 3T6 SR.
15	Offret faller till marken med kroppen skakande tills skräckkällan försvinner. Därefter är han darrig i 1T4 timmar vilket innebär att SMI och alla SMI-baserade färdigheter är halverade.
16–18	Offret står helt still som om han vore paralyserad. Dessutom blir det +1 på alla efterföljande slag på denna skräcktabell under resten av samma dag.
19	Offret blir hysteriskt och står kvar på platsen, skrikande av skräck tills skräckkällan försvinner och offret blir lugnat. Dessutom blir det +3 på alla efterföljande slag på denna skräcktabell under resten av samma dag.
20	Offret svimmar och faller till marken på grund av den fruktansvärda upplevelsen och förblir medvetslös i 2T8 minuter. Det finns risk för bestående men (se 23+). Dessutom blir det +3 på alla efterföljande slag på denna skräcktabell under de närmaste 1T3 dagarna.
21–22	Offret står helt paralyserad i 1T4 timmar. Det finns risk för bestående men (se 23+). Dessutom blir det +3 på alla efterföljande slag på denna skräcktabell under de närmaste 1T4 dagarna.
23+	Offret drabbas av en hjärtattack på grund av den fruktansvärda skräckupplevelsen. Offret måste slå ett normalt FYS-slag och om detta slag misslyckas så dör offret. Lyckas slaget svimmar offret och förblir medvetslös under 1T8 timmar. Det finns risk för bestående men. Slå 1T20 en gång för varje grundegenskap. Om resultatet blir 19–20 minskas grundegenskapen permanent med 1 poäng. Dessutom blir det +5 på alla efterföljande slag på denna skräcktabell under de närmaste 2T4 dagarna.

Om en varelse har fått flera modifikationer som gäller samtidigt på denna tabell används bara det högsta. Om offret slår flera slag på tabellen samma SR används endast det hårdaste resultatet.



MENTALISM

ORIENTERING

Skola: M
Skolvärde: 1
Räckvidd: Personlig
Varaktighet: Sx1 timmar

När trollkarlen använder denna besvärjelse kan han inte tappa orienteringen. Han har helt klart för sig åt vilket håll de fyra väderstrecken befinner sig och vart han rör sig.

SPRÅNG (K)

Skola: M
Skolvärde: 1
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: S/4 SR

Den förhäxade kan ta ett jättesprång utan ansats. Han kan hoppa upp till 4 meter vågrätt och 2 meter lodrätt per effektgrad. När han landar måste han göra ett framgångsrikt SMI-kast eller förlora balansen.

MOTSTÅNDSKRAFT

Skola: M
Skolvärde: 3
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Sx1 minuter

Se grundreglerna.

BALANS

Skola: M
Skolvärde: 4
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: S/4 timmar

Den förhäxade får perfekt balansförmåga. Han tappar inte balansen, och skulle han falla landar han med fötterna först. Han blir också immun mot besvärjelsen SNUBBLA. T.ex. kan han gå på lina utan problem. Om han har använt besvärjelsen SPRÅNG landar han utan att riskera att förlora balansen.

HJÄRNBLANK

Skola: M
Skolvärde: 5
Räckvidd: Sx10 rutor
Varaktighet: S/4 timmar

Besvärjelsen gör att man inte kan observera den förhäxades sinne på något sätt. Det gör honom immun mot VARSEBLIVNING på ett sätt som liknar det hos SINNESMASK. Det gör också TANKEÖVERFÖRING omöjlig. Besvärjelsen påverkar inte färdigheten Upptäcka Fara.

HÖRSEL

Skola: M
Skolvärde: 5
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: S/4 timmar

Besvärjelsen förbättrar hörseln med +2 på CL per grad. Se färdigheten Lyssna.

SNABBHET

Skola: M
Skolvärde: 5
Räckvidd: Sx2 rutor
Varaktighet: Sx1 minuter

Besvärjelsen ökar offrets förflyttningsförmåga, SMI och SMIbaserade färdigheter med 2 per grad.

LÅNGSAMHET

Skola: M
Skolvärde: 5
Räckvidd: Sx2 rutor
Varaktighet: Sx1 minuter

Besvärjelsen sänker offrets förflyttningsförmåga, SMI och SMIbaserade färdigheter med 2 per grad.

LUNGFILTER

Skola: M
Skolvärde: 6
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Sx1 timmar

Denna besvärjelse gör det möjligt för förhäxade att kunna andas i vilken atmosfär som helst som innehåller tillräckligt med fritt syre för att hålla honom med liv, oavsett vilka giftgaser som finns i luften.

LYFT

Skola: M
Skolvärde: 6
Räckvidd: S/4 km
Varaktighet: Sx1 minuter

Se grundreglerna.

SKYDD

Skola: M
Skolvärde: 6
Räckvidd: S/4 km
Varaktighet: S/4 minuter

Se grundreglerna.

TANKEÖVERFÖRING

Skola: M
Skolvärde: 6
Räckvidd: Sx10 rutor
Varaktighet: Sx1 SR

Se grundreglerna.

VATTENSYN

Skola: M
Skolvärde: 6
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Sx1 timmar

Besvärjelsen skapar en genomskinlig hinna över ögonen som gör det möjligt att se under vattnet utan att på något sätt irritera eller skada ögonen. Denna besvärjelse går även att använda i gasmoln, eller andra otrevliga miljöer.

VATTENANDNING

Skola: M
Skolvärde: 7
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Sx1 timmar

Med hjälp av denna besvärjelse kan man andas under vatten utan problem. Man kan dyka hur djupt som helst och riskerar inte att få dykarsjuka. Man kan fortfarande andas luft.

FLYGA

Skola: M
Skolvärde: 8
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: S/4 timmar

Den förhäxade får förmågan flyga fritt i luften med en hastighet av 5/effektgrad. Vidare krävs det en effektgrad för varje 20 STO hos den förhäxade utöver de första 20. Kom ihåg att 3 BEP = 1 STO.

MÖRKERSYN

Skola: M
Skolvärde: 8
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Sx1 timmar

De som mottager denna besvärjelse får förmågan att se värmestrålning. Se mörkersyn i grundreglerna.

ÖGONMÅTT

Skola: M
Skolvärde: 8
Räckvidd: Personlig
Varaktighet: Omedelbar

Kastaren kan med hjälp av denna besvärjelse exakt avgöra avstånd, areor och volymer enbart genom att använda ögonen. Några mätredskap behövs inte. För att klara av detta måste man kunna se det som ska bedömas. Det är t.ex. inte möjligt att bedöma vattenvolymen i en sjö genom att stå på stranden och se ut över vattnet, eftersom man inte ser hur sjöbottnen ser ut. Däremot kan man utan problem bedöma sjöns yta om alla stränder är synliga.

OSYNLIGHET

Skola: M
Skolvärde: 9
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Sx1 minuter

Se grundreglerna.

SYN

Skola: M
Skolvärde: 9
Räckvidd: Sx10 rutor
Varaktighet: Sx1 SR

Se grundreglerna.

SANNSYN

Skola: M
Skolvärde: 11
Räckvidd: Sx10 rutor
Varaktighet: S/4 minuter

Den förhäxade genomskådar alla illusioner och avbilder som rör synen. Detta inkluderar FATA MORGANA (se denna besvärjelse för specialregler).

SANNHÖRSEL

Skola: M
Skolvärde: 11
Räckvidd: Sx10 rutor
Varaktighet: S/4 minuter

Den förhäxade genomskådar alla hörselvillor och buktaleri. Detta inkluderar FATA MORGANA (se denna besvärjelse för specialregler). Dessutom genomskådar han alla lögner han hör. Den förhäxade är fortfarande påverkad av tystnadsbesvärjelser.

KONTROLLERA PERSON

Skola: M
Skolvärde: 12
Räckvidd: Sx10 rutor
Varaktighet: Sx1 SR

Se grundreglerna.

TELEPORTERA

Skola: M
Skolvärde: 12
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Omedelbar

Se grundreglerna.

MAGISK SYN

Skola: M
Skolvärde: 13
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Sx1 minuter

Ger offret förmågan att se föremål eller varelser som naturligt är osynliga (t.ex. älvor) eller har blivit osynliga på grund av magi (t.ex. OSYNLIGHET eller MÖRKERVÄG). Den ger också immunitet mot besvärjelser som försämrar synförmågan.

MINNE

Skola: M
Skolvärde: 13
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Omedelbar

Den förhäxade minns allt in i minsta som har tilldragit sig under en viss tidsperiod (1 dygn/effektgrad). Den återställer inte minnesförluster som har förorsakats av magi. Besvärjelsen påverkar inte heller inlärningsförmågan.

ORÄDD

Skola: M
Skolvärde: 14
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Sx1 minuter

Den som är förhäxad av denna besvärjelse behöver inte slå på skräcktabellen, oavsett vad han möter eller om någon använder nekromantins olika skräckbesvärjelser mot honom.

FJÄRRSYN

Skola: M
Skolvärde: 15
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: S/4 timmar

Denna besvärjelse gör det möjligt att använda ögonen som ett slags teleskop. Varje effektgrad gör att det synbara avståndet till ett föremål minskar till en tiondel. Det innebär att FJÄRRSYN E1 minskar avståndet till en tiondel, E2 minskar det till en hundradel, E3 till en tusendel osv. Om man använder en FJÄRRSYN E3 ser man ett föremål som är 1000 meter bort ser man det som om det bara vore 1 meter bort. Det är fortfarande bara möjligt att se i en rät linje. På en sfärisk värld kan man inte se över horisonten.

ÅTERVÄNDO

Skola: M
Skolvärde: 16
Räckvidd: Personlig
Varaktighet: Omedelbar

Med hjälp av en ceremoni kan magikern inviga ett antal platser som hans återkomstställe. Denna ritual tar en dag och lyckas alltid. När sedan magikern kastar denna besvärjelse teleporteras han till denna plats. Formelns räckvidd står i förhållande till effektgraden: 1=10 km, 2=100 km, 3=1000 km, 4=10000 km, osv.

Skicklighetsvärde	*Antal platser*
1–5	1
6–10	2
11–15	3
16–20	4
osv.	

ÅTERVÄNDO MED STUDS

Skola: M
Skolvärde: 19
Räckvidd: Personlig
Varaktighet: Omedelbar

Denna besvärjelse fungerar som Återvändo, men magikern stannar upp till effektgraden minuter på återkomststället innan han återvänder till utgångspunkten.

MAGISK FORSKNING

Alla magiker kan själva forska fram nya besvärjelser. För att kunna göra detta måste magikern ha tillgång till ett laboratorium med en mängd dyrbar utrustning och välförsett med sällsynta kemikalier och lärda skrifter om magi. Om en rollperson vill ordna ett eget laboratorium kommer det att kosta ca 30.000 sm, och det kommer att ta honom 1T10+10 månader av hårt heltidsarbete i ett civiliserat område att införskaffa allt material som behövs. När sedan magikern ska börja forska drar han sig tillbaka till sitt laboratorium för det spännande arbetet. Magisk forskning är en heltidssyssla vilket inte lämnar någon som helst möjlighet för äventyr, träning, eller andra tidskrävande aktiviteter. Speltekniskt representeras detta av följande procedur.

Rollpersonens spelare ger spelledaren en exakt beskrivning av vilken skola besvärjelsen tillhör, vad besvärjelsen gör och vad den har för räckvidd och varaktighet. Spelledaren studerar förslaget noga, och ändrar de detaljer han finner orimliga. Om spelledaren anser att besvärjelsen är omöjlig eller hör till en annan skola, ska han säga detta till spelaren. Sedan jämför han den nya besvärjelsen med dem som redan finns inom skolan i denna bok och fastställer den nya besvärjelsens Skolvärde. SL måste först se vad den nya besvärjelsen är tänkt att göra. Besvärjelser som påverkar mer än en människa samtidigt är antingen banala (t.ex. DISTRAKTION) eller har mycket högt Skolvärde (t.ex. TERROR). De flesta besvärjelser påverkar 1 levande varelse eller ett begränsat område. En fysisk manifestation som kan vålla skada måste ha ett högre Skolvärde än en vanlig besvärjelse som kan misslyckas i en PSY-mot-PSY-kamp. När sedan detta är klart ska SL bestämma varaktighet och räckvidd. Ju större dessa är desto högre Skolvärde krävs. Här kan spelaren och SL komma överens genom en diskussion. Man kan som SL minska Skolvärde något om spelaren är beredd att skära ner varaktigheten och/eller räckvidden.

Om rollpersonens FV i skolan överstiger den nya besvärjelsens Skolvärde kan rollpersonen börja forska fram den. Varje månad rollpersonen tillbringar med att bara forska och inte ägnar åt några som helst andra tidskrävande aktiviteter kan han lyckas. Subtrahera besvärjelsens Skolvärde från rollpersonens FV i den aktuella magi-

skolan. Dividera differensen med 2 och avrunda uppåt. Spelaren ska slå lika med eller lägre än detta värde med 1T20. Han får ett slag per fullständig forskningsmånad. Lyckas slaget har magikern funnit ut hur man gör och behärskar besvärjelsen med ett skicklighetsvärde som är lika med hans INT-grupp.

MAGISKA FÖREMÅL

Att tillverka magiska föremål är en komplicerad process som kräver en mycket skicklig magiker. Alla magiker, oavsett skola kan tillverka magiska föremål. För detta krävs vissa mycket avancerade och omfattande besvärjelser och ritualer. Dessa besvärjelser och ritualer lärs ut av alla de olika magiskolorna. I följande textavsnitt innefattar ordet besvärjelse även symbolistens symboler.

Det föremål som ska bli magiskt måste vara helt perfekt, och sakna alla skavanker. Det får inte heller innehålla järn i någon form. Magiska vapen och rustningar är normalt av brons, silver eller mithril.

Den eller de magiker som ska tillverka föremålet måste draga sig tillbaka i total ostördhet för att kunna utföra de olika komplicerade ceremonier som krävs. En magiker behöver inte behärska alla delar av processen. Det räcker den närvarande trollkarlarnas samlade kunskaper täcker behoven. Allting måste utföras noggrant i rätt ordning. Först ska SIGILLen placeras och bestämmas. Sedan ska de erhålla de besvärjelser de ska innehålla.

Därefter vidtager den omfattande ritualen PERMANENS, som påverkar SIGILL. Slutligen utförs eventuella NEXUS och LADDNING. Vid varje steg i processen måste den magiker som utför steget göra ett färdighetsslag. Misslyckas det är hela det magiska innehållet i föremålet förstört, och man måste börja om från början. Fumlar man med någon besvärjelse måste alla de närvarande magikerna slå ett slag på snedtändningstabellen. Dessutom förstörs det föremål man håll på att arbeta med.

LADDNING (R)

Skola: Alla
Skolvärde: 14
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Permanent

Denna ritual gör det möjligt lagra PSY i det magiska föremålet som i ett batteri. Magikern kan ta PSY från sitt psyke och lägga det i föremålet. Magikern återvinner sedan PSY från naturen till sitt psyke precis som om han hade kastat en besvärjelse. Varje effektgrad hos LADDNINGen kan lagra 5 poäng PSY. Ett föremål kan endast förhäxas med LADDNING en gång. Vanliga föremål som innehåller LADDNING är stavar och smycken.

SIGILL

Skola: Alla
Skolvärde: 17
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Tills den aktiveras.

Varje effektgrad av denna formel binder en effektgrad av en annan valfri formel till sig. Sigillformeln placeras vid en bestämd punkt genom att magikern tecknar ett pentagram med fingrarna över den. Det behövs ingen synlig substans och inget utöver pentagrammet får tecknas vid denna tidpunkt. Därefter bestäms det krav som ska bryta SIGILLet och utlösa den inbundna besvärjelsen (t.ex. att någon vidrör pentagrammet, eller att någon försöker kasta en besvärjelse som påverkar det).

De besvärjelser som binds av SIGILLen anses ha S10 när man ska beräkna varaktighet, räckvidd och liknande värden.

En sigillformel kan inte upptäckas med blotta ögat (om magikern inta har ritat pentagrammet så att det ska synas). Det kan dock kännas genom färdigheten Upptäcka Fara eller besvärjelsen VARSEBLIVNING, eftersom den lämnar ett astralt avtryck i de magiska energierna i universum.

Ett SIGILL bryts då dess aktiveringskrav uppfylls, eller om den övervinns av ÖPPNA eller SKINGRA, vilka också utlöser besvärjelsens effekter. Ett vanligt SIGILL upphör att existera när den bryts (se dock PERMANENS nedan).

PERMANENS (R)

Skola: Alla
Skolvärde: 19
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Permanent

Denna ritual används för att förändra ett SIGILL. Den kan förändra lika många effektgrader SIGILL som den själv innehåller. Ritualens

effekt är att SIGILLET blir permanent. Det upphör inte att existera när det aktiveras. När ritualen utförs måste en magiker som är närvarande permanent offra ett poäng PSY.

NEXUS (R)

Skola: Alla
Skolvärde: 20
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Permanent

Denna ritual skapar ett fokus för naturens flöden av magisk kraft och gör det möjligt för föremålet att bli självförsörjande med energi utan att behöva gå omvägen över magikerns PSY. Ett NEXUS leder in precis så mycket kraft i föremålet som den behöver. Det finns normalt ingen risk för att föremålet inte ska fungera på grund av energibrist.

Denna ritual kräver att en magiker (vilken som helst) frivilligt offrar en poäng PSY per effektgrad permanent för att aktivera det. Nexusritualen måste ha en effektgrad för varje besvärjelse den försörjer. Detta inkluderar SIGILL, men exkluderar PERMANENS och NEXUS självt. LADDNING kan aldrig förses med NEXUS. Ett magiskt föremål kan endast innehålla 1 NEXUS.

Bruk av magiska föremål

För att kunna använda ett magiskt föremåls magiska egenskaper måste användaren veta vad det magiska föremålet innehåller för magi, och ha harmoniserat sitt psyke med föremålet. Det går alldeles utmärkt att bara ta upp ett magiskt svärd och använda det som ett vanligt svärd, men man kan inte utan vidare använda dess magiska egenskaper. Man kan upptäcka att ett obekant föremål är magiskt genom använda VARSEBLIVNING eller genom färdigheten Upptäcka Fara. Men det krävs mer för att förstå magin. Någon måste använda ritualen AVLÄSA MAGI. Denna ritual lärs ut av alla magiskolor.

AVLÄSA MAGI (R)

Skola: Alla
Skolvärde: 16
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Omedelbar

Denna ritual kan endast användas på ett föremål eller en varelse åt gången. Magikern måste övervinna antalet effektgrader som finns i föremålet med summan av sitt skicklighetsvärde i ritualen och ritualens effektgrad. Framgång med detta innebär att magikern har lyckats identifiera alla besvärjelser som är lagda på föremålet eller varelsen, och vilka effektgrader de har.

När en person känner till vilka besvärjelser som finns i ett föremål kan han försöka att harmonisera sitt psyke med föremålet för att kunna lära sig hantera dess magiska egenskaper. Detta innebär att han måste sitta och meditera över föremålet en hel dag. Vid dagens slut ska han försöka försöka övervinna summan av föremålets alla effektgrader med sin PSY. Lyckas slaget har personen fått kontroll över föremålet och kan använda det obehindrat i framtiden. Misslyckas försöket kan han försöka igen efter att ha sovit en natt. Det är fullt möjligt att flera personer kan använda samma magiska föremål.

Har man en gång lärt sig hur man använder ett magiskt föremål krävs det att man förlorar minnet för det tidsavsnittet för att man ska tappa förmågan att använda föremålet.

Magiska föremåls effekter

Ett magiskt föremål utför de besvärjelser som har lagts i det på de bestämda effektgrader som användes när det magiska föremålet skapades. En bronsstav som skapades med BLIXT E3 avlossar alltid en BLIXT med tre effektgrader när den används. Magiska föremål lyckas alltid med sin magi; man behöver inte slå tärning. När en besvärjelses varaktighet går ut kan man reaktivera den (under förutsättning att dess SIGILL är permanent) direkt. Ett magiskt föremål måste ha en källa att dra energi (PSY) från. Denna källa är antingen användaren, en LADDNING eller ett NEXUS. Ett magiskt föremål störs inte av järn i dess närhet.

Hur man skingrar magin i ett magiskt föremål

Den magi som finns lagrad i ett magiskt föremål är alltför stark för att kunna skingras av den vanliga besvärjelsen. Man måste utföra en skingringsritual eller förstöra föremålet fullständigt. Att förstöra ett magiskt föremål är ofta mycket svårt, vilket visas av många exempel. Härskarringen, vilket var ett otroligt mäktigt föremål, kunde endast förstöras av vulkaneld. Excalibur fick inte en skada under kung Arthurs krigande.

SKINGRINGSRITUAL (R)

Skola: Alla
Skolvärde: 17
Räckvidd: Beröring
Varaktighet: Omedelbar

Tre gånger ritualens effektgrad ska övervinna summan av de magiska effektgrader som finns i det magiska föremålet. Lyckas slaget är magin skingrad för all framtid. Misslyckas slaget får magikern slå en gång på snedtändningstabellen. Fumlar slaget ska magikern slå två gånger på snedtändningstabellen.

Exempel på magiska föremål

Magiska föremål är genomgående sällsynta och förekommer inte på öppna marknaden. Om spelarna vill ha magiska föremål måste de finna dem eller tillverka dem själva. Däremot kan det hända att de får låna ett magiskt föremål för att kunna utföra ett uppdrag. När spelarna ska tillverka ett magiskt föremål kan de vara i den situationen att de inte själva har tillgång till de ritualer och besvärjelser som krävs. De kan då hyra hjälp från en annan magiker. En sådan magiker tar 1000 sm i timmen för sitt arbete, och är inte beredd att för något pris offra permanenta PSY-poäng. Sådana magiker brukar finnas i de stora magiakademierna, vilka är svåra att finna och ofta ligger mycket avsides till.

Om spelarna vill sälja magiska föremål de inte vill ha eller kan använda, är det lämpligast att de ägnar sig åt byteshandel med en mäktig trollkarl eller ett magikollegium. Bytet bör vara sådant att bägge parter blir nöjda. Ingen är ju normalt intresserad av att skörta upp den andre. Om spelarna absolut vill sälja ett föremål kan man räkna med ett ungefärligt pris på 3000 sm per effektgrad i föremålet. Om föremålet är försett med PERMANENS triplas priset. Det triplas också för NEXUS. Men SL bör hålla föremål så sällsynta att det inte blir aktuellt att sälja dem.

I sagovärldarna finns det mängder av magiska föremål, som nyttjas av hjältar och skurkar. Här följer ett axplock på kända föremål med beskrivning av deras egenskaper.

ALADDINS FLYGANDE MATTA

Detta är en vackert vävd österländsk matta, perfekt bevarad och utan skavanker. Den innehåller två LYFT E5, två SIGILL E5, två PERMANENS E5, och en NEXUS E4. Mattans totala lyftkraft är 30 STO. Eftersom den själv har STO 3, kan den lyfta 27 STO. (3 BEP = 1 STO). Mattans magi aktiveras av att man rör vid ett broderiavsnitt och säger: "Matta, fly mot den blåa sky!".

KHEREK TZORS ELDSVÄRD

Kherek var en legendarisk hjälte som stred mot varelser från ett annat universum i de frusna polarormådena. Han och hans kamrater sändes norrut för att undersöka mystiska främlingar. Det visade sig att främlingarna var ondskefulla varelser från ett annat universum. Deras mål var att lägga under sig världen. Kherek Tzors eldsvärd visade sig vara ett utmärkt redskap till annat än strid. Vid ett tillfälle använde han det till att skära ut ett isflak med vars hjälp äventyrarna kunde korsa en flod. Bredsvärdet av mithril innehåller en ELD E3, en SIGILL E3 och en PERMANENS E3. När man aktiverar magin börjar svärdsbladet flamma, och gör då 3T6 extra i skada. Detta kostar 3 PSY/SR. Magin aktiveras om man håller svärdet draget i handen och säger "Giv eld!".

AKILLES SKÖLD

Denna fantastiska sköld omnämns i Iliaden. Akilles var grekernas främste kämpe under trojanska kriget. Han hade delvis gudomligt ursprung och flera av Olympens gudar gav honom utrustning när han skulle dra ut i kriget, eller hjälpte honom aktivt under striderna. Denna stora sköld tillverkades i trä och brons av smidesguden Hefaistos och hans cyklopmedhjälpare. Den har flera magiska egenskaper. Den är lätt att använda (FÖRTROLLA VAPEN E2), den absorberar skada ovanligt väl (SKYDD E2), och den kan blixtra till med ett skarpt ljussken som kan blända alla som ser dess framsida (MAGNESIUMFLAMMA E4). Dessa tre besvärjelser är försedda med SIGILL och PERMANENS. Akilles använde skölden med stor framgång under striderna utanför Trojas stadsmur. Den kunde dock inte skydda honom mot hans öde. Han blev skjuten i hälen med en förgiftad pil, avlossad av den trojanske prinsen Paris, och Akilles stupade sålunda innan segern var uppnådd.

AUTOLYKOS KÄNGOR

Autolykos var son till Hermes, tjuvarnas och

köpmännens gud i antikens Grekland, och blev själv en mästertjuv. Hans kängor ger förmågan att röra sig ljudlöst, oavsett vad man bär. De är av mjukt läder, med bilden av en fjäder ingraverad i sulornas undersida. Vardera kängan innehåller RÖRA SIG LJUDLÖST E1, SIGILL E1 och PERMANENS E1. Deras magi utlöses när man med höger pekfinger knackar tre gånger i snabb följd på högersidan av kängskaften.

ANGUVARDEL

Hjälten Frithiof, känd från Frithiofs saga, bar detta bredsvärd. Han älskade den sköna Ingeborg, men eftersom han endast var av vanlig härkomst och hon var högättad lades många hinder ivägen för deras kärlek. Frithiof gav sig ut på en lång färd för att visa sin duglighet. Under denna färd insåg han svärdets magiska egenskaper. När han återvände hem fick slutligen sin älskades hand. Svärdet är av mithril och har sitt namn ingraverat med fornnordiska runor på ena sidan och bilden av ett drakskepp på den andra. Dessa syns dock bara i månljus som har reflekterats mot havsytan. Svärdets magi är FÖRTROLLA VAPEN E3, SIGILL E3, PERMANENS E3 och NEXUS E2. Besvärjelserna aktiveras när svärdet dras ur skidan.

NARSIL/ANDURIL

Aragorn Vidstige, även känd som Elessar Telcontar, bar detta svärd i Sagan om Ringen. Det var ett uråldrigt arvegods i hans ätt, stammande från Första Åldern då det smiddes av Telchar. Svärdet bröts när Aragorns anfader Isildur stupade vid Andra Ålderns slut, och smiddes inte samman förrän tretusen år senare, när de nio vandrarna gav sig iväg på sitt uppdrag. Då fick det namnet Anduril, Flamman från Väster. Det är ett slagsvärd av mithril innehållande FÖRTROLLA VAPEN E2, SIGILL E2, PERMANENS E2 och NEXUS E2. Magin aktiveras när svärdet dras ur skidan. Enligt legenden ska envar som drar det ur dess skida, utan att vara av Elendils ätt, gå en snar död tillmötes.

LOKES SKOR

Loke var den listige rackaren bland asagudarna. I många myter berättar man om hans ofta fula gärningar. Loke var ofta tillsammans med gudarna, särskilt Tor, på äventyr. Men i själva verket var han deras fiende. Det är förutspått att han vid Ragnarök ska kämpa mot asagudarna. Han ägde ett par fantastiska svarta läderskor med vars hjälp man kunde ta sig fram nästan överallt. De innehåller LUFTVÄG E1, VATTENVÄG E1, KÖLDVÄG E1, tre SIGILL E1, tre PERMANENS E1 och NEXUS E6. Magin aktiveras när man säger "Luft är inget hinder!", "Vatten är inget hinder!" eller "Köld är inget hinder!".

MULTIVERSUMS UPPBYGGNAD

De vise har genom seklerna debatterad och diskuterat hur universum är uppbyggt. Den förhärskande åsikten är att det finns en oändlig mängd parallella universa. Dessa har sina egna naturlagar och utvecklingsvägar. Tillsammans bildar de multiversum. Multiversums ursprung är oklart med de flesta tror att det sprang fram ur de sju kända elementkällorna, där elementens essens finns. Det är ur dessa källor som multiversums energier flödar. I varje universum blandas de sju kända elementen i olika proportioner, beroende på universumets avstånd från elementkällorna. De flesta universa ligger ungefär lika långt från alla källorna, och liknar därför varandra när det gäller naturlagar och uppbyggnad.

Men när man flyttar sig från centralområdet blir de universa man finner alltmer avvikande. Det finns ett universum som ligger nära luftens och mörkrets källor och långt från ljusets och jordens källor. Hela det universumet är fyllt av luft, och i det svävar en stor mängd småvärldar, en slags asteroider. Varelserna som lever där måste skapa sig sitt eget ljus genom magi, och de tar sig mellan asteroiderna genom att flyga på olika sätt. Ett annat universum ligger nära eldens och jordens källor och långt från vattnets, mörkrets och köldens källor. Det består av en enda gigantisk, torr och vulkanisk värld, som i stort sett är en öken. Man kan närma sig elementkällorna, men man kan inte nå ända fram till dem. I en elementkälla kan endast ett element existera, och eftersom allt liv är uppbyggt av en blandning av alla element innebär det att en levande varelse förintas om den kommer för nära en elementkälla.

De olika universa i multiversum är avskilda från varandra, men binds samman av det and-

liga planet som genomtränger dem alla. Det andliga planet är osynligt, och har inte rymd och volym som de olika universumen. På det andliga planet tycks alla avstånd egentligen vara försumbara. Men det är svårt att veta. Många magiker har färdats genom det andliga planet, men eftersom sådana färder går på utan att man upplever något av det andliga planet, vet ingen hur det egentligen är uppbyggt. Genom att färdas genom detta plan är det möjligt att ta sig från ett universum till ett annat.

På detta sätt är det möjligt för rollpersoner att vara med i flera spelledares världar. Men tänk på att naturlagarna skiljer sig mellan de olika universa. Den magi eller den färdighet som fungerar i en spelledares universum behöver inte alls fungera i en annan spelledares universum. Varje spelledare bestämmer helt och hållet själv hur hans universum fungerar. Tidsflödet kan också skilja sig från ett universum till ett annat. Tiden kan löpa hälften så fort i ett universum som i ett annat. Den tid som rollpersonerna uppfattar subjektivt löper dock alltid lika fort.

Det finns även teorier om att det ska existera fler dimensioner eller existensplan, vilka ska utgöra en mycket främmande verklighet utanför multiversums ramar. Det rör sig bl.a. om Dödsriket, dit de avlidnas själar beger sig, och Kaos varifrån demonerna kommer. Det är fruktansvärt svårt att ta sig ut ur Multiversum till dessa plan, och det är än svårare att ta sig tillbaka. Det finns inga kända allmängiltiga metoder för hur man lyckas med sådana "resor". I några sällsynta fall har någon levande nedstigit i Dödsriket och återvänt; Orfeus är mest känd bland dessa. Däremot finns det inget känt fall av någon som har återvänt från Kaos. Corwin av Amber begav sig till Kaosfästet i the Courts of Chaos men man fick aldrig veta om han lyckades återvända.

Det krävs mycket stark magi för att kunna klara förflyttningen från ett universum till ett annat inom Multiversum. Alla magiskolor lär ut en ritual som ger förmågan att göra det.

TRANSFER (R)

Skola: Alla
Skolvärde: 16
Räckvidd: Special
Varaktighet: Omedelbar

Denna ritual ger besvärjaren möjlighet att förflytta två levande varelser per effektgrad från ett universum till ett annat via det andliga planet. En av dessa varelser kan vara magikern. Alla som ska transfereras måste vara i kroppskontakt med besvärjaren i överföringsögonblicket. Under hela ritualen måste besvärjaren koncentrera sig på egenskaperna hos det universum man ska komma till. Eftersom antalet universa tycks vara oändligt så existerar antagligen varje tänkbart universum. Magikern kan i tankarna definiera hur måluniversumet ska vara och sedan ta sig dit. Överföring från ett universum till ett annat tar ingen mätbar tid.

Misslyckas ritualen sker ingen transferering. Fumlar besvärjelsen kommer resenärerna till helt fel universum.

LIVSFÖRLÄNGNING

För att bli en skicklig och duglig magiker krävs mer tid för studier och forskning än vad en vanlig mänsklig livslängd kan erbjuda. Se bara på de magiker som omnämns i legender och myter: Merlin, Gandalf, Allanon, Väinamöinen, Baba Yaga, Obi-wan Kenobi och många andra. De är alltid gamla utan att åldras. Tidigt i sagovärldarnas historia började många magiker söka efter ett sätt att förlänga sina liv. Efter omfattande studier och experiment hade man lyckats utveckla en ritual som numera lärs ut av alla magiskolor.

LIVSFÖRLÄNGNING (R)

Skola: Alla
Skolvärde: 17
Varaktighet: special
Räckvidd: Personlig

Denna ritual är synnerligen omfattande och kräver magikerns fulla ansträngningar under en månad per effektgrad. Varje dag som magikern utför ritualen måste han förtära en dos stjärnedryck och en dos sarasso (se avsnittet om droger), vilket gör det till en dyrbar akt. Magikern måste utföra ritualen ostörd av yttre ting. Lyckas ritualen hejdas magikerns åldrande under 1T4+4 år per effektgrad (SL slår dolt, och när ritualens effekt upphör att verka informerar han spelaren om detta). Ritualen kan på intet sätt föryngra magikern. Om ritualen misslyckas

finns det ett chans att magikern har skadats under processen. Slå ett normalt PSY-slag. Misslyckas det minskas magikerns FYS permanent med 1. Fumlar magikern drabbas av de vanliga snedtändningseffekterna. Dessutom åldras han ett år av påfrestningen.

SPIRITUS FAMILIARUS

Alla magiker har den särskilda förmågan att kunna ta en ande i sin tjänst som familiarus. Denna ande måste ta sin boning i en ointelligent varelses kropp och besjäla den.

Magikern måste utföra en särskild magisk ceremoni för att locka anden till sig. I ett kärl av rent silver måste han bränna 3 galgörtsblad och 3 svartblisterrötter (se avsnittet om droger för detaljer). När anden kommer efter 1T4+1 minuter måste magikern ha ett djur redo som anden kan ta sin boning i. För att besegla avtalet med anden måste magikern permanent offra en poäng PSY till den. Anden har INT 1T6+8 och PSY 1T6+8. I övrigt får familiarus djurets grundegenskaper och färdigheter.

En familiarus tjänar lojalt sin mästare tills denne dör eller tills familiarus kropp dör. Sedan återvänder anden hem till sitt plan. Normalt kan en magiker endast ha en familiarus i sin tjänst vid en given tidpunkt. Den kan fungera som magikerns kamrat, spion och budbärare. En familiarus kommunicerar med sin mästare med en form av begränsad telepati. När de två har ögonkontakt med varandra kan de konversera med varandra i tanken. Telepatin har en maximal räckvidd på 10 meter. Den kan också tala sin mästares modersmål med FV 3. Men då djurets strupe inte är skapad för tal är dess ord grötiga och svårförståeliga. En person som hör en familiarus tala och som har FV 3 eller bättre i det språk den använder förstår vad den säger om han lyckas med ett normalt INTkast. En person med FV 2 eller lägre i språket har ingen möjlighet att förstå.

En familiarus natur liknar dess mästares. En ondskefull varelse betjänas av en ondskefull familiarus, en godhjärtad varelse av en trevlig familiarus. En familiarus fungerar som vilken annan intelligent varelse som helst. Genom träning och erfarenhet kan den lära sig färdigheter som passar ihop med dess kropp. Anden har inga egna färdigheter med sig när den tar sin boning i djurets kropp. Den kan aldrig lära sig någon magi.

Exempel på vanliga familiarusdjur

	Falk	Katt	Kråka	Markatta	Råtta	Uggla	Orm
STY	1T3+1	1T4+1	1T3+1	1T4+1	1T3	1T4+1	2T4
STO	1	1	1	1	1	1T2	1T3
FYS	1T3	1T4+1	1T3	1T3+1	1T3+1	1T3	2T6
SMI	1T6+20	1T6+18	1T6+16	1T6+15	1T6+10	1T6+20	2T6+10
Förfl.	L1/F70	L14	L1/F40	L12	L8	L1/F40	L8
Vapen	2 Klor	1 Bett	1 Näbb	1 Bett	1 Bett	2 Klor	1 Bett
Skada	1T2	1	1	1	1T2	1T2	1T4[1]

[1] *Kan innehålla gift med styrka 1–20.*

Chansen att en familiarus träffar med ett naturligt vapen är (STY+SMI+INT)% när den är ny. Träffchansen kan sedan förbättras genom erfarenhet (och, i sällsynta fall, träning).

Färdigheter

Falk: Flyga 19, Se Dolda Ting 13. Utmärkt avståndsseende.

Katt: Smyga 15, Gömma Sig 12, Hoppa 12, Klättra 12, Lyssna 12, Se Dolda Ting 8, Simma 10, Spåra 7. Utmärkt syn även i svagt ljus.

Kråka: Flyga 14, Gömma Sig 10, Se Dolda Ting 11.

Markatta: Smyga 13, Gömma Sig 12, Hoppa 15, Klättra 17, Lyssna 10, Se Dolda Ting 8. Kan manipulera saker med "händerna".

Råtta: Smyga 10, Gömma Sig 15, Klättra 8, Lyssna 10, Se Dolda Ting 8.

Uggla: Flyga 17, Se Dolda Ting 13. Utmärkt

syn även i svagt ljus.

Orm: Spåra 10, Gömma Sig 14 (om ormen är kamouflagefärgad).

I Monsterboken och i andra av Äventyrsspels produkter finns det fler varelser som passar utmärkt som familiarusdjur.

MAGIKERS KLÄDSEL

De flesta magiker klär sig som folk i allmänhet, och man kan därför inte se vad de har för yrke. En del trollkarlar eller häxor tycker dock om att visa vad de har för syssla och klär sig därför på ett iögenenfallande sätt.

De olika magiskolorna förknippas traditionellt med vissa färger. Dessa traditioner är uråldriga och av okänt ursprung. Man tror dock att färgerna på något sätt står i förbindelse med skolans sätt att se på världen och utöva magi. Magiker klär sig ofta, men inte alltid i skolans färger. Det råder inget tvång.

Skola	*Färg*	*Symboliserar*
Animism	Rött	livet
Elementarmagi	Svart	universums ursprung
Illusionism	Vitt	den oformade verkligheten
Mentalism	Orange	själens eld
Nekromanti	Svart, grått	döden och tomheten
Symbolism	Purpur	visdomens ädelhet

GRUNDREGLERNA OCH DEN NYA MAGIN

Om du inte önskar införa det kompletta nya magisystemet kan du använda alla besvärjelser och ritualer som finns i denna bok tillsammans med grundreglerna. Du måste genomföra följande förändringar:

1. Magiskolor

Alla magiker måste tillhöra en magiskola. En magiker kan endast lära sig besvärjelser från den skola han tillhör.

2. Svårighetsgrad

Man beräknar besvärjelsernas Svårighetsgrad genom att dividera Skolvärdet med 3 och avrunda uppåt.

3. Ändra räckvidd och varaktighet till grundreglernas format

I förklaringarna i början av boken står vilka värden i grundreglerna som motsvaras av de värden som är angivna i detta häfte.

4. Inlärning

Tabellen i avsnittet *Att lära sig nya besvärjelser* i grundreglerna utökas till följande:

Svårighetsgrad	*Månader*	*Silvermynt*
1	1	1000
2	2	2000
3	3	3000
4	4	4000
5	5	5000
6	6	6000
7	7	7000

Droger & växter



I sagovärlden finns det många droger och gifter man kan utvinna ur allehanda växter eller djur. En del av dessa tar vi upp i detta kapitel. Med hjälp av de regler som står nedan kan sedan var SL skapa de droger som behövs i hans värld.

NAMN

Effekt: Här står vad drogen gör.
Form: Drogens form (vätska, dryck, etc).
Konsumtion: Hur man intager drogen.
Väntetid: Den tid det tar innan drogen börjar verka.
Verkningstid: Så länge varar drogens fulla effekt.
Väntetid: Den tid det tar efter drogeffekten har avklingat tills efterverkningarna börjar.
Efterverkningstid: Så länge varar efterverkningarna.
Efterverkning: Här beskrivs drogens negativa efterverkningar.
Ingredienser: Här beskrivs vilka material som behövs för att framställa en dos av drogen (örter, djurdelar och mineraler).
Färdighet: Här anges vilken färdighet som krävs för framställningen. Står det flera färdigheter tar man den man behärskar bäst. Den som framställer drogen måste slå ett färdighetsslag för att drogen ska ge önskad effekt. Slår han ett särskilt slag blir drogen 25% bättre, och slår han ett perfekt slag blir drogen 50% bättre. Ett fummelslag innebär att framställaren har råkat skada sig själv under arbetet.

CELLI

Effekt: Läker 1 KP varannan timme.
Form: Vitt pulver.
Konsumtion: Blandas med vatten och drickes.
Väntetid: 1 timme
Verkningstid: 1T8+10 timmar
Väntetid: –
Efterverkningstid: –
Ingredienser: En lök från svanblomman, 10 gr blad från korsört (plockade under sommaren).
Färdighet: Drogkunskap, Läkedrogskunskap.

DURAGOS

Effekt: Förhindrar och botar alla sorters sårinfektioner.
Form: Salva.
Konsumtion: Smörjes på sår.
Väntetid: –
Verkningstid: 1 dygn.
Väntetid: –
Efterverkningstid: –
Ingredienser: 23 gr korsörtsrot (plockad under hösten).
Färdighet: Drogkunskap, Läkedrogskunskap.

LILIANSBLAD

Effekt: Under verkningstiden kan brukaren uthärda kroppsansträngning dubbelt så bra.
Form: Blad konserverade i gelé.
Konsumtion: Tuggning.
Väntetid: 1T10 minuter.
Verkningstid: 1T4+1 timmar.
Väntetid: 1T10+30 min.
Efterverkningstid: 2T4 timmar.
Efterverkningar: Darrighet (SMI och alla SMI-baserade färdigheter halveras).
Ingredienser: 30 gr blad från liliansörten (plockade under senvåren), och en gelé innehållande 5 gr korsörtsblad (plockade under sommaren).
Färdighet: Drogkunskap.

KARSONOLJA

Effekt: Kroppens resistans mot kyla förbättras. En välklädd person kan ignorera kyla ner till –30° C. I gengäld luktar man så illa att man automatiskt blir upptäckt om man kommer inom fem meter från en varelse med luktsinne. Dessutom kan man inte använda sitt eget luktsinne under verkningstiden.
Form: Olja.
Konsumtion: Insmörjes på kroppen.
Väntetid: 0
Verkningstid: 1T4+20 timmar.
Väntetid: –
Efterverkningstid: –
Efterverkning: –
Ingredienser: Karson är en bison som lever i polarområden. Ur dess fett kan man brygga karsonolja. Från ett vuxet djur kan man utvinna tre doser olja, från en kalv en dos.
Färdighet: Drogkunskap.

SVARTBLOD (gift)

Effekt: Skada (se gift i grundreglerna).
Form: Trögflytande svart vätska.
Konsumtion: Förtärs med föda eller dryck, eller

genom sår.
Väntetid: 1T4 SR.
Verkningstid: Se gift i grundreglerna.
Väntetid: –
Efterverkningstid: –
Efterverkning: –
Ingredienser: 10 cl magsaft från flygödla. 2 krossade matikoratänder. Giftstyrka 1T4+13. Giftet har en bitter smak, vilket gör att en brukare kan upptäcka det i mat eller dryck. Slå för Provsmaka eller Upptäcka Fara om giftet har blandats i kryddstark föda. Har giftet blandats i föda som inte smakar särskilt mycket upptäcker den som äter det en främmande bitter smak utan att behöva slå tärning. Giftet kan smetas på vapen. En mantikora har 1T20+20 tänder. En flygödla har 1T10+10 cl magsaft.
Färdighet: Drogkunskap, giftkunskap.

CANAS

Effekt: En dos motsvarar en dagsranson föda.
Form: Hård brödkaka.
Konsumtion: Äts.
Väntetid: –
Verkningstid: 1 dygn.
Väntetid: –
Efterverkningstid: –
Efterverkning: –
Ingredienser: 100 gr mjöl från gyllensäd, samt vanlig bakingredienser.
Färdighet: Drogkunskap.

SARRASSOS

Effekt: Kroppens sinnen blir känsligare och mer skärpta (+5 på alla uppfattningsfärdigheter). Nackdelen är att om de påverkade personen utsätts för en stark sinnesförnimmelse (bländande ljus, buller, etc) måste han slå ett svårt PSY-kast eller står bedövad 1T3 SR, oförmögen att göra någonting aktivt.
Form: Pulver.
Konsumtion: Inhaleras.
Väntetid: 1T6 SR.
Verkningstid: 1T10+10 minuter.
Väntetid: 1T4 minuter.
Efterverkningstid: 1T10+10 minuter.
Efterverkning: Darrighet (SMI och alla SMI-baserade färdigheter halveras).
Ingredienser: 3 gr pollen från purpursippa (endast tillgänglig under senvåren). Pollendosen kräver 100 blommor.
Färdighet: Drogkunskap.

STJÄRNEDRYCK

Effekt: Tankeförmågan skärps (INT ökar 1T4 poäng).
Form: Vätska.
Konsumtion: Dricks.
Väntetid: 2T4 minuter.
Verkningstid: 1T20+60 minuter.
Väntetid: 1T6+10 minuter.
Efterverkningstid: 1T20+120 minuter.
Efterverkning: Brukaren faller i sömn.
Ingredienser: 25 gr davidsblomma (plockad under våren) och 7 gr tårbuskbär (plockade under sensommaren).
Färdighet: Drogkunskap.

STRIDSDRYCK

Effekt: STY höjs med 1T6, SMI med 1T4. STY- och SMIbaserade färdigheter höjs med lika mycket som SMI. Förflyttningsförmågan höjs med 2.
Form: Vätska.
Konsumtion: Drickes.
Väntetid: 1T6 minuter.
Verkningstid: 1T4+15 minuter.
Väntetid: 1T6 minuter.
Efterverkningstid: 1T6+20 minuter.
Efterverkningar: Darrighet och slöhet (Förflyttningsförmågan, INT, SMI och färdigheter baserade på dessa halveras).
Ingredienser: 5 tänder från en kimeras lejonhuvud. Det finns 1T20+30 tänder per huvud.
Färdighet: Drogkunskap.

ERISINON (gift)

Effekt: Våldsamma hallucinationer.
Form: Grönt pulver.
Konsumtion: Blandas med vatten och dricks.
Väntetid: 1T3 minuter.
Verkningstid: 1T10+10 minuter (halveras om man klarar giftslaget).
Väntetid: –
Efterverkningstid: –
Efterverkning: –
Ingredienser: 3 frukter från gyllenbusken (plockade under sensommaren). Giftstyrka 10.
Färdighet: Drogkunskap, giftkunskap.

SMAUGIFONIA

Effekt: Under verkningstiden hävs gradvis alla kramp-, skräck- och ångesttillstånd brukaren befinner sig i. Det gäller även sådana som är skapade av magi.
Form: Dryck.
Konsumtion: Dricks.
Väntetid: 1T3 minuter.
Verkningstid: 1T4 minuter.
Väntetid: 0
Efterverkningstid: 1T4+2 timmar.
Efterverkning: När verkningstiden är över faller brukaren helt avslappad i sömn i 1T4+3 timmar. När han vaknar är han återställd.
Ingredienser: 5 drakbär (plockade under högsommaren).
Färdighet: Drogkunskap, Läkedrogskunskap.

REKUPERA (gift)

Effekt: Djup sömn.
Form: Blått pulver.
Konsumtion: Intages med mat eller dryck.
Väntetid: 1T6 minuter.
Verkningstid: 1T6+6 timmar (halveras om man klarar giftslaget).
Väntetid: 0
Efterverkningstid: 1T4 timmar (halveras om man klarar giftslaget).
Efterverkning:Huvudvärk och slöhet. SMI, INT och deras färdigheter minskas till hälften (avrunda nedåt).
Ingredienser: 10 drakbär (plockade under högsommaren) och 10 gr korsörtsblad (plockade under sommaren).
Färdighet: Drogkunskap, läkedrogskunskap, giftkunskap. Drogens styrka är 1T6+FV.

DRAKTRÄD

Typ: Träd.
Vanlighet: Sällsynt.
Klimatzon: Tempererad.
Växtplats: Torra bergssluttningar.
Lövform: Lönnliknande, fast taggigare.
Lövfärg (höstfärg): Mörkt purpur (svarta).
Blomtyp: Körsbärsliknande.
Blomfärg: Mörkblå.
Blomningstid: Senvår.
Frukttyp: Stora lingon (mycket söta).
Fruktfärg: Röd.
Frukttid: Högsommar.
Delar som används för droger: Bär.

SVANBLOMMA

Typ: Ört.
Vanlighet: Ovanlig.
Klimatzon: Subtropisk.
Växtplats: Fält och ängar.
Lövform: Liljeliknande
Lövfärg (höstfärg): Grön (brun).
Blomtyp: Lilja.
Blomfärg: Vit.
Blomningstid: Senvår, försommar.
Frukttyp: –
Fruktfärg: –
Frukttid: –
Delar som används för droger: Rotlöken.

KORSÖRT

Typ: Ört.
Vanlighet: Vanlig.
Klimatzon: Subarktisk.
Växtplats: Sumpmarker.
Lövform: Korsformade.
Lövfärg (höstfärg): Grön (brun).
Blomtyp: Sippa.
Blomfärg: Röd.
Blomningstid: Sommar.
Frukttyp: –
Fruktfärg: –
Frukttid: –
Delar som används för droger: Blad, rot.

LILIANSÖRT

Typ: Ört.
Vanlighet: Sällsynt.
Klimatzon: Subtropisk.
Växtplats: Pinjeskogar.
Lövform: Tulpanformade.
Lövfärg (höstfärg): Grön (grön).
Blomtyp: Tulpanliknande.
Blomfärg: Gulgrön.
Blomningstid: Tidig vår.
Frukttyp: –
Fruktfärg: –
Frukttid: –
Delar som används för droger: Blad.

DAVIDSBLOMMA

Typ: Ört.
Vanlighet: Ovanlig.
Klimatzon: Tempererad.
Växtplats: Havsstränder.

Lövform: Sexuddiga.
Lövfärg (höstfärg): Grön (rödbrun).
Blomtyp: Hundkäxliknande.
Blomfärg: Gul.
Blomningstid: Vår.
Frukttyp: –
Fruktfärg: –
Frukttid: –
Delar som används för droger: Blomma.

TÅRBUSKE

Typ: Yvig buske.
Vanlighet: Ovanlig.
Klimatzon: Tempererad.
Växtplats: Sandiga skogar.
Lövform: Rund.
Lövfärg (höstfärg): Grön (orange).
Blomtyp: Körsbärsliknande.
Blomfärg: Ljusblå.
Blomningstid: Senvår.
Frukttyp: Körsbärsliknande.
Fruktfärg: Blå-violett.
Frukttid: Sensommar.
Delar som används för droger: Bär.

GYLLENBUSKE

Typ: Buske.
Vanlighet: Mycket sällsynt.
Klimatzon: Tempererad och subtropisk.
Växtplats: Öppna skogar.
Lövform: Barr.
Lövfärg (höstfärg): Gyllengul (gyllengul).
Blomtyp: Små och betydelselösa.
Blomfärg: Grön.
Blomningstid: Försommar
Frukttyp: Hallonlik.
Fruktfärg: Orange.
Frukttid: Sensommar.
Delar som används för droger: Bär.

GYLLENSÄD

Typ: Sädesgräs.
Vanlighet: Mycket sällsynt i vilt tillstånd. Gyllensäd odlas systematisk av skogsalver.
Klimatzon: Tempererad.
Växtplats: Fält och ängar.
Lövform: Ointressant.
Lövfärg (höstfärg): Ointressant.
Blomtyp: Ointressant.
Blomfärg: Ointressant.
Blomningstid: Ointressant.
Frukttyp: Sädesax.
Fruktfärg: Gyllengul.
Frukttid: Höst.
Delar som används för droger: Ax.

PURPURSIPPA

Typ: Ört.
Vanlighet: Mycket sällsynt.
Klimatzon: Subarktisk.
Växtplats: Å- och bäckstränder.
Lövform: Långsmala.
Lövfärg (höstfärg): Grön (brun).
Blomtyp: Stor sippliknande.
Blomfärg: Purpur.
Blomningstid: Senvår.
Frukttyp: –
Fruktfärg: –
Frukttid: –
Delar som används för droger: Pollen.

SVARTBLISTER

Typ: Ört
Vanlighet: Sällsynt
Klimatzon: Arktisk
Växtplats: Sjöstränder
Lövform: Maskrosformade
Lövfärg (höstfärg): Svart (svart)
Blomtyp: Maskrosliknande
Blomfärg: Blå
Blomningstid: Högsommar
Frukttyp: –
Fruktfärg: –
Frukttid: –
Delar som används för droger: Rot, som plockas på senhösten.

GALGÖRT

Typ: Ört
Vanlighet: Mycket sällsynt
Klimatzon: Tempererad
Växtplats: Före detta avrättningsplatser.
Lövform: Runda
Lövfärg (höstfärg): Grön (brun)
Blomtyp: Rosliknande
Blomfärg: Vinröd
Blomningstid: Högsommar
Frukttyp: –
Fruktfärg: –
Frukttid: –
Delar som används för droger: Blad.

Utrustning



I detta avsnitt finner du utrustningslistor för allt möjligt. Listorna är uppdelade efter ämne. Alla priser är i silvermynt och vikter i BEP, där inte annat anges.

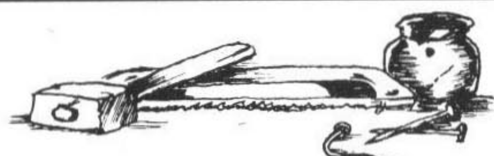
BÄRFÖRMÅGA

En rollpersons normala bärförmåga är lika med STY antal BEP. Om han bär mer än detta tvingas han gå långsammare. Det är möjligt för en person att lasta på sig rejält, mer än vad han obehindrat kan bära. Men även lättare bördor kan vara hindrande i vissa situationer. Bördor påverkar förflyttningsförmågan, SMI och SMIbaserade färdigheter. Vanliga kläder som en rollperson bär tas inte med vid beräkningen av bördan.

Börda	Förflyttningsminskning	CL- & SMI-minskning
0,0–0,5 xSTY	±0	±0
0,5–1,0 xSTY[1]	–20%	–1
1,0–1,5 xSTY[1]	–40%	–3
1,5–2,0 xSTY[1]	–60%	–7[2]

[1] Med denna börda kan rollpersonen inte simma.

[2] Inga SMI-baserade färdigheter kan användas.



Diverse verktyg

Namn	Vikt	Pris
Träsåg	1	60
Snickarhammare	1/2	18
Trähammare	1/2	2
Handyxa	1	40
Skogsyxa	1	75
Järnborrar (5 st)	1/2	50
Stämjärn	1/2	25
Murslev	1/2	40
Stenborr	1	50
Kofot	1	25
Småspik (100 st)	1/2	75
Grov spik (10 st)	1/2	50
Skruv (10 st)	1/2	100
Skruvmejsel	1/4	15
Hovtång	1/4	20
Järnkilar (3 st)	1/2	15
Trälim (1/2 liter)	1/2	4
Färg (4 liter)	2	35
Trätumstock (1 m)	1/2	7
Vinkelhake	1	12
Fisklina (10 m)	1/4	1
Fiskkrokar (10 st)	1/4	10
Hacka	1	125
Skyffel	1	40
Spade	1	75
Skära	1	40
Lie	1	60
Högaffel	1	60
Plogblad av järn	4	190
Slägga	2	40
Bärbart städ	3	190
Normalt städ	8	625
Liten blåsbälg	1	90
Stor blåsbälg	4	190
Bärbar smedja	16	625
Smedja	170	1870
Liten griptång	1	25
Stor griptång	1	50
Järntacka	4	75
Koppartacka	4	250
Blytacka	4	60
1/2 tums rep	2	12
1 tums rep	4	25
Kedja	1	80
Kraftig kedja	2	250
Trästege	4	60
Repstege	1	30
Änterhake	1/2	25
Sax	1/4	50

Kokutrustning

Namn	*Vikt*	*Pris*
Stekpanna i järn		
Liten	1	15
Stor	1	40
Järngryta		
(1 liter)	1	15
(2 liter)	1	25
(4 liter)	2	45
Järnkittel		
(20 liter)	4	225
(40 liter)	8	500
(100 liter)	21	1250
(200 liter)	41	2500
Träsked	–	1
Kniv		
i tenn	–	7
i silver	–	50
i guld	–	750
Sked		
i tenn	–	7
i silver	–	50
i guld	–	750
Gaffel		
i tenn	–	10
i silver	–	75
i guld	–	875
Slev		
i trä	1/4	15 km
i tenn	1/4	25
i silver	1/4	75
i guld	1/4	1500
Tallrik		
i trä	1/4	12 km
i tenn	1/4	25
i silver	1/4	190
i guld	1/4	3750
i lergods	1/4	25 km
i porslin	1/4	60
Trämugg	1/4	12 km
Tennmugg	1/4	40
Porslinskopp	1/4	60
Silverbägare	1/4	125
Guldbägare	1/4	2500
Fin porslinsbägare	1/4	125
Kristallbägare	1/4	250
Fin kristallbägare	1/4	1500
0.3 kg saltkar		
i tenn	1/4	190
i silver	1/4	440
i guld	1/4	8750
Dryckeshorn	1/4	25
Försilvrat d:o	1/4	100

Järnföremål kan försilvras – kostar då 50% av priset för ett silverföremål – eller förgyllas – kostar då 30% av priset för ett guldföremål.



Behållare

Alla vikter är tomvikter.
Tre liter vatten väger 1 BEP.

Namn	*Vikt*	*Pris*
Träkagge (25 liter)	1	20
Trätunna		
(50 liter)	2	30
(100 liter)	3	50
(200 liter)	6	90
Lerkruka		
(1/2 liter)	1/2	25 km
(2 liter)	1	7
(4 liter)	1	12
(20 liter)	3	40
Glasplunta (1 dos)	–	60
Glasplunta (5 doser)	1/4	150
Tennplunta[1] (1 dos)	–	25
Tennplunta[1] (5 doser)	1/4	60
Lerplunta (1 dos)	–	25 km
Lerplunta (5 doser)	1/4	10
Trähink (20 liter)	1	3
Metallhink (20 liter)	1	25
Läderhink (20 liter)	1	12
Fältflaska		
(1/2 liter)	1/4	5
(1 liter)	1/4	7
(2 liter)	1/4	12
Vattenskinn		
(4 liter)	1/2	12
(20 liter)	1	25

[1] *Finns i silver för 5 gånger tennpluntornas pris.*

Kläder (alla priser i km)

Namn	*Pris*
Byxor	25
Basker	15
Bälte	20
Hattfjäder	10
Hatt	30
Jacka	30
Kjol	20
Klänning	50
Kortbyxor	10
Kängor	75
Mantel	100
Mössa	5
Sandaler	10
Slokhatt	25
Stövlar	
höga hårda	200
höga mjuka	100
låga hårda	100
låga mjuka	50
Särk	15
Tunika	20
Underkläder & Strumpor	15
Ylletröja	20
Yllevantar	10

Lädertält		
(2 mans)	8	190
(4 mans)	16	375
(8 mans)	30	875
Segeldukstält		
(2 mans)	5	125
(4 mans)	10	250
(8 mans)	16	500
Fiskkrok & fisklina	1/4	25 km
Litet fisknät	1/2	12
Stort fisknät	1	60
Tunn filt	1	60
Tjock filt	1	125
Sovfäll	2	310
Tygbädd	3	25
Läderbädd	3	60
Halmmadrass	1/2	25 km
Halm (för en vecka)	1	5 km
Ihopfällbar träsäng	6	250
Fint ullakan	1/2	165
Linnelakan	1/2	315
Myggnät (2×2m)	1/4	125
Fältbestickssats	1/2	100
Bältesbörs (20 mynt)	1/4	5
Myntbälte (100 mynt)	1/2	10
Snaror (3 st)	1/2	2

Lägerutrustning

Namn	*Vikt*	*Pris*
Oljelampa	1/2	7
Oljelykta	1	40
Lampolja (1/2 liter)	1/2	25 km
Fackla	1/2	1
Liten ryggsäck (2 BEP)	1	5
Medelstor ryggsäck (4 BEP)	1	10
Stor ryggsäck (6 BEP)	1	20
Liten säck (1 BEP)	1/4	1
Medelstor säck (2 BEP)	1/4	2
Stor säck (4 BEP)	1/4	3
Jättestor säck (8 BEP)	1/2	4
Flinta & stål	1/4	25 km
Glödlåda	1/2	10

Diverse

Föremål	*Vikt*	*Pris*
Vaxljus	–	1
Handklocka	1/4	10
Hänglås	1/2	180
Penna, bläck & pergament	1/2	3
Bågsträng	–	1 km
Sytråd (10 m)	–	1 km
Synål	–	1 km
Timglas	1	875
Minutglas	1/4	190
Solur	4	500
Glaskulor (20 st)	1/2	25
Helig symbol		
Trä	1/4	1
Silver	1/4	40

Lockhorn	1/2	50
Signalhorn	1/2	30
Harpa	5	350
Lyra	1	75
Säckpipa	3	150
Handtrumma	1	40
Fela	3	250
Flöjt	1/4	50
Skidor	2	20
Skridskor	1	20
Snöskor[1]	1	5

[1] *Halverar personens Förflyttningsförmåga.*

Droger

Namn	*Chans*[4]	*Pris*
Davidsblomma	15%	7 sm/g
Drakträdsbär	10%	55 sm/st
Fyrklöver	100%	1 sm/blad
Gyllenbuskbär	5%	120 sm/st
Gyllensäd	15%[1]	80 sm/hg
Korsört, blad	85%	5 sm/g
Korsört, rot	70%	5 sm/g
Lakritsrot	60%	5 sm/rot
Liliansört	10%	6 sm/g
Purpursippepollen	5%	200 sm/g
Saffran	100%	20 sm/g
Stormhatt	10%[3]	100 sm/dos
Svanblomma, lök	15%	350 sm/st
Tårbuskbär	15%	23 sm/g
Vitlök	100%	4 km/klyfta
Duragos	30%	115 gm/dos
Canas	3%[1]	80 gm/kaka
Karsonolja	30%[2]	50 gm/dos
Liliansörtdrog	7%	200 gm/dos
Sarassos	2%	320 gm/dos
Smaugifonia	1%	280 gm/dos

[1] *Finns alltid i skogsalvsbosättningar, men säljs där endast till älvfolk.*

[2] *Endast i arktiska trakter.*

[3] *Kräver först ett framgångsrikt bruk av färdigheten Undre Världen.*

[4] *Chans att drogen eller ingrediensen ska finnas hos en örthandlare. I ett samhälle brukar det finnas ungefär 1 örthandlare per 500 invånare.*

Mat & dryck

Namn	*Pris*
Fruktsaft	4 per kagge
Öl	5 per kagge
Cider	10 per kagge
Mjöd	5 per kagge
Vin enkelt	15 per kagge
fint	20 per kagge
Fältproviant	16 km per dagsranson

Hantverk & tjänster

Namn	*Pris*
Halvsulning	1
Besök i badhus	1
Klippning	3
Rakning	2
Bokbindning	40 per volym
Horoskop	100 per fråga
Tvätt	3 per kg
Översättning	[1]

[1] *2×(Grundkostnad i bakgrundspoäng för det okända språket) sm per 100 ord. Bakgrundspoängen anges i avsnittet om färdigheter. Exempel: En översättning från drakspråket kostar (2×20=) 40 sm per 100 ord.*

Drag- och riddjur

Namn	*Pris*
Åsna	190
Mula	375
Ponny	250
Häst, lätt	300
Häst, medelstor	500
Häst, stor	700
Oxe[1]	300
Kämel	500
Elefant	2200
Otämjd & oinriden:	x0.5
Stridstränad:	x10

[1] *Dagsmarschen för en oxdragen kärra är två tredjedelar av den normala.*

Riddjur kan bära maximalt 3×STY antal BEP. Överlastade riddjur vägra att flytta sig. Kom ihåg att 1 STO = 3 BEP. Vilka fordon djuret kan dra anges i tabellen nedan.

Rustningar för riddjur

Namn	Absorbering	Vikt	Pris
Läder	2	STO/4	5xSTO
Ringbrynja	4	STO/2	40xSTO

Annan riddjursutrustning

Namn	Vikt	Pris
Sadel	1	50
Sadelväskor (5 BEP)	1	20
Elefantsadel (tre personer)	20	200

Fordon

Namn	Vikt	Pris	Lastförmåga[2]	Minsta dragdjur
Lätt tvåhjulig vagn[1]	20	1500	50	1 ponny
Stor tvåhjulig vagn	60	1000	100	2 mulor
Fyrhjulig vagn	100	2000	200	2 medelstora hästar
Rodd/segeleka	45	250	120	
Segelbåt	300	4000	500	
Liten kanot	25	300	100	(12 KP)
Stor kanot	50	700	200	(14 KP)

[1] Detta är ett lätt och sportigt fordon, som liknar romerska kappkörningsvagnar. Om vagnen dras av en medelstor eller stor häst tillryggalägger den på goda vägar 40 km under en dagsmarsch.

[2] Lastförmågan anges i BEP. När man beräknar hur många personer som ryms i ett fordon är 3 BEP = 1 STO. Tänk på att BEP inte bara anger vikt, utan även kan visa på hur skrymmande ett föremål är.

Tjuvverktyg

Föremål	Mått	Pris (sm)	Kommentar
Dyrkar (10 st)	15cm	225	
Långa dyrkar (10 st)	45 cm	320	
Nyckelämnen (10 st)		140	
Nyckelfilar (6 st)		100	
Vaxklump		4	
Nyckelhålsåg		375	
Glimmerplatta	15×10cm	15	Lyfter hakar genom springor
Handborr	20 cm	85	Bågdriven, 2 cm diameter
Huggmejsel		16	
Inspektionsspegel	3 cm	90	På 25 cm skaft
Liten hammare	20 cm	10	
Metallsåg		550	
Proberstickor	25 cm	35	Av stål, med och utan krok
Smörjolja	25 ml	8	
Snöre	50 m	2	
Stenkulor (24 st)		5	Att strö framför förföljare
Stickjärn	25 cm	35	
Tång	12 cm	50	
Verktygsväska[1]		10	

[1] En verktygsväska kan innehålla all ovanstående utrustning, och väger då 3 BEP.

Värdshus

Värdshuset är en plats som spelar stor roll under äventyren. Där finner man mat, husrum, rykten, personer att fråga om vägen och uppdragsgivare. Ett värdshus som saknar övernattningsmöjligheter kallas taverna.

I bottenvåningen på ett värdshus ligger gillestugan, där serveringen äger rum. I anslutning till detta ligger köket. På övervåningen ligger sovrummen. På värdshusets gård hittar man stall, avträde och badstuga.

Det finns fyra typer av värdshus: fint, normalt, fattigt och slum. De fina värdshusen besöks främst av adelsmän och rika borgare. De normala värdshusen ligger utmed landsvägarna eller i städernas bättre delar. En kvarterskrog är oftast fattig. Hamnsjapp och billiga syltor klassas som slum.

Värdshusets utseende och service

Ting	*Slum*	*Fattigt*	*Normalt*	*Fint*
Antal småbord[1]	–	1T4	1T8	3T6
Antal långbord[2]	3T4	2T3	2T4	1T6
Antal bås[3]	–	1T4	2T4	2T4
Chans att få bås	0%	15%	95%	95%
Antal sovsalar	1	2	2	–
Antal bäddar/sovsal	4T4+4	4T4+2	3T4+2	–
Antal dubbelrum	1	1T3+1	1T3+4	1T3+5
Antal enkelrum	1	1T3	1T3+3	1T3+5
Chans att få sovplats[4]				
sovsal	50%	55%	55%	–
dubbelrum	20%	35%	45%	75%
enkelrum	30%	25%	25%	65%
Bad	nej	ja	ja	ja
Krögare	värden	värden	värden	värden+1
Utkastare	värden	värden	1	1T3
Kock	1	1	1	1T3
Extra kökspersonal	nej	nej	1	1T4+1
Chans för underhållning[5]	35%	45%	65%	50%
Chans för stall	15%	25%	60%[6]	100%
Chans för vagnhus	nej	nej	15%[6]	50%

Värdshuspriser

Mat & dryck	*Pris*
Enkel grönsaksstuvning	5 km
Köttstuvning	10 km
Köttstycke och rovor	30 km
God måltid (ej slum)	50 km
Lyxmåltid (ej slum, fattigt)	10 sm
Bankett	20 sm
Öl (stånka)	2 km
Mjöd (stånka)	2 km
Cider (mugg)	1 km
Vin (mugg)	3 km
Inkvartering (per natt)	
Sovsal	3 sm
Dubbelrum	5 sm
Enkelrum	7 sm
Stallplats (per dygn)	
Åsna/Mula	7 km
Ponny	6 km
Lätt+Medelstor häst	10 km
Stor häst	15 km
Oxe	9 km
Elefant (ej tillåten i städer)	10 sm
Legenddjur[7]	5 sm

1) 6 platser
2) 15 platser
3) 4 platser
4) Om man får rum på ett värdhus får man också stallplats eller vagnplats om sådant finns hos värdshuset.
5) Slå 1T20: 1–10 Trubadur, 11–15 Dansflickor, 16–19 Gycklare, 20 SLs special.
6) Vid landsväg 100%
7) Hippogriff, pegas mm.

Underhållning

Rollpersonerna kastar mynt till underhållarna som betalning. Äger rollpersonen mindre än 30 km behöver han inte betala.

Musiker	1T6 km
Dansflickor	1T10 km (manliga rollpersoner)
	1T3–1 km (kvinnliga rollpersoner)
Gycklare	1T8 km

Hasardspelsutrustning

Tärningar	*Pris per par[1]*
trä	2
tenn	20
silver	100
elfenben	400
guld	500
Kortlek (52 kort)	30

1) Vill man ha preparerade tärningar eller märkta kort kostar de tio gånger mer.



02-102